DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON 



Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

6/89

35 Spiele im Power-Test

- Alf
- Test Drive II
- Hillsfar
- ...und viele mehr

Duett im Dungeon

- Bloodwych: Fantasy-Abenteuer für zwei Spieler

Mega-Sega

- Mega-Drive-Videospiel zu gewinnen

Ein Fisch namens Henrik

Schon wieder Zuwachs: Nach Martin Goldmann und Michael Hengst stößt nun Henrik Fisch (Kürzel: "hf") zum *POWER PLAY*-Team. Henrik ist für uns ein alter Bekannter. Er arbeitete zwei Jahre als *HAPPY-COMPUTER*-Redakteur und betreute dort das Amiga- und MS-DOS-Ressort. Seine heimliche Liebe galt allerdings Computer- und Videospielen. Dementsprechend oft wurde er in der *POWER PLAY*-Redaktion bei einem Spielchen angetroffen.

Wenn Henrik erstmal anfängt, ist kein Spiel vor ihm sicher. Das beweist eindrucksvoll seine "Liste der gelösten Spiele". Auf dem Nintendo waren es "Super Mario Bros.", "Legend of Zelda" und "Metroid". Auf dem Sega Master System spielte er "Zillion", "Alex Kidd" und "Out Run" komplett durch und auf dem Amiga mußten "Katakis" und "The Bard's Tale" dran glauben. Das Erstaunliche daran ist, daß fast alle diese Spiele von ihm innerhalb weniger Tage gelöst wurden. Action- und Rollen-Spiele mag er besonders, anderen Genres ist er allerdings nicht abgeneigt. Wenn Henrik den Joystick einmal aus der Hand legt, programmiert er seinen Amiga, hört elektronische und experimentelle Musik, oder liest Science-fiction-Literatur.

Während Henrik sich der "Fotos-für-die-Wertungskästen"-Prozedur unterzog, flog Martin für ein Wochenende nach Amsterdam. Dort ging's hoch her: Die Firma Mirrorsoft veranstaltete eine Pressekonferenz, auf der die Neuheiten der nächsten Monate vorgestellt wurden. Über 50 Journalisten löcherten die Mirrorsoft-Angestellten über die neuen Produkte von FTL, Image Works, Cinemaware und Logotron. Nach den anstrengenden Konferenzen zogen sich die Teilnehmer abends gemütlich auf ein Bier und die neuesten Gerüchte zurück. Mehr über die kommenden Hits lest Ihr im Aktuellteil dieser Ausgabe. Martin kam mit einem Mordsschnupfen und der Erkenntnis "Die holländischen Taxifahrer sind verkappte Formel I-Piloten" nach Hause. Die Erkenntnis blieb, der Schnupfen wanderte von Redakteur zu Redakteur.



Assistentin Ulrike "Ulli" Peters knackt das Männer-Monopol in der *POWER PLAY*-Redaktion

Nicht minder flott fährt Ulrike Peters, unsere neue Redaktionsassistentin, obwohl sie noch keinen Formel I-Rekord brach. Sie kam im Kindesalter über Ostfriesland nach München: "Meine Eltern verschleppten mich kurzerhand nach Bayern." Sie ist ausgebildete Kunsterzieherin und Deutschlehrerin, ihr erstes Fachbuch erscheint in Kürze.



Wo Joysticks glühen und Trafos schnurren, fühlt sich unser neuer Redakteur Henrik Fisch so richtig wohl

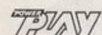
Erste Erfahrungen mit Computerspielen machte sie erst vor kurzem — zu Hause auf dem Teppich. Um sich in die Materie gut einzuarbeiten, schnappte sie sich kurzerhand einen C 64 aus der Redaktion und spielte ein ganzes Wochenende lang vor dem heimischen Fernseher. Ihre momentanen Lieblinge sind "Summer Games II" und "Winter Games". Wenn Ulli nicht gerade High-Scores aufstellt, bastelt und malt sie mit Vorliebe. Beliebtes Objekt ihrer Bastelwut ist ihr orange-blauer VW-Käfer (Baujahr 1971 mit 6 Volt, wie sie stolz betont). Ulrike wird sich unter anderem sowohl um Eure Post als um die Sorgen diverser verwöhnter Redakteure kümmern. ("Können wir ein Taxi haben — in den nächsten 20 Sekunden?")



Da lacht die Mirrorsoft-Crew: Bei der Europa-Pressekonferenz in Amsterdam war die Bude voll. Auf das Gruppenbild schmuggelte sich als einziger "Firmenfremder" Herbie Wright von Logotron (zweiter von rechts, mit Produkt-Manager Tom "Weißhemd" Watson).

Saftige High-Scores bis zum nächsten Monat wünscht Euch

Euer POWER PLAY-Team



OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT



HILLSFAR ist eine Stadt voller Abenteuer und Herausforderungen in der magischen Spielwelt von FORGOTTEN REALMS™.

Ein Besuch in Hillsfar ist immer wieder ein Erlebnis voller Spannung. Erforschen Sie die Stadt, treffen Sie ihre farbenfrohen Bewohner auf den Straßen oder in den Wirtshäusern und finden Sie eines der vielen möglichen Abenteuer.

Übertragen Sie Ihren Lieblingscharakter von POOL OF RADIANCE oder CURSE OF THE AZURE BONDS aus der Spielreihe der AD&D® FORGOTTEN REALMS™ oder fangen Sie mit einem neuen Charakter ganz von vorne an. Ihr Abenteuer und die Ihnen zur Verfügung stehenden Optionen wechseln gemäß den Stärken Ihrer Spielcharaktere (Dieb, Magier, Geistlicher oder Kämpfer).

Ihr Abenteuer führt Sie auf eine lange Wanderung. Treten Sie in der Arena gegen wütende Minotauren, schlechtgelaunte Orcs oder andere bösgesinnte Gegner an. Ihre Kenntnisse und Geschicklichkeit werden im Labyrinth beim Schlösserknacken und Eindringen in die verschiedensten. Gebäude auf die Probe gestellt. Doch auch als Reiter und als Bogenschütze werden Sie sich so manches Mal bewähren müssen.



HILLSFAR

EIN
ACTION-ABENTEUER DER
FORGOTTEN REALMS™

Ein Erweiterungsprogramm, das es den Meistern der Dungeons ermöglicht, Begegnungen und Gefechte für ein AD&D® – Spiel schnell und einfach zu gestalten – mit über 1000 Begegnungen und 1300 Monstern und Computer-Charakteren aus den AD&D® – Monster – handbüchern I & II.

OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons COMPUTER PRODUCT
DUNGEON MASTERS ASSISTANT VOLUME I: ENCOUNTERS

ERHÄLTLICH FÜR
CBM 64/128 D
& IBM

In der mystischen Welt von Krynn treffen acht tapfere Kampfgefährten bei Ihrer Suche nach dem wertvollen Teller von Mishakal auf Drachen, untote Skelette, Magie und den urzeitlichen Drachen Khisanth.



Die Stadt Phlan wurde von Monstern überrannt – Sie müssen herausfinden, welche Kraft des Bösen die Monster beherrscht und diese zerstören. Ein Spiel voller Spannung und mit den allerneuesten Grafiken: Ein Durchbruch in der Welt des 'Fantasy'-Rollenspiels auf Computer.



TSR™
TSR, Inc.





U.S. GOLD, UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. ENGLAND. TEL: 021-358 3388



INHALT 6/89

Aktuell

Software aus Amsterdam: Mirrorsoft präsentiert brandneue Spiele	6
In der Mache: Spiele von morgen	10
Aktuelle Kurzmeldungen	11
PC-Engine: Videospiele auf Compact Disc	12

Computerspiel-Test

Hillsfar	16
Demon's Winter	18
Operation Feuersturm	20
Jack Nicklaus	22
World Snooker	22
Litti's Hot Shot	23
Circus Attractions	24
The Duel — Test Drive II	24
African Raiders	42
Run the Gauntlet	42
Ballistix	43
Abrams Battle Tank	45
Bundesliga Manager	46
Rock Star	46
Dark Fusion	48

Story

Interview mit David Fox: Der Mann, der Zak McKracken schuf	52

Power-Tips

Tips des Monats: Dragon's Lair	25
Elite	25
King's Quest IV	25
Pool of Radiance	27
The Bard's Tale III	28
Zak McKracken	29
Stealth Fighter	29
POKE-Ecke: Katakis, Goldrunner, Holiday Maker, Rambo III, Baal, Elite, Eis und Feuer, Munsters, LED Storm, Robocop, Thunderblade, Emerald Mine, Quadralien, Ultima V	30
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	31
Power-Tips Spezial Populous: Programmierer verraten ihre Tricks	34
Videospiel-Tips: R-Type, Phantasy Star (Teil 3), Miracle Warriors, Ghost'n Goblins, Metroid, Double Dragon	36
Alle Power-Tips auf einen Blick	58

Automatenspiele-Tests

Hard Drivin'	60
Thundercross	60

Allgemeines

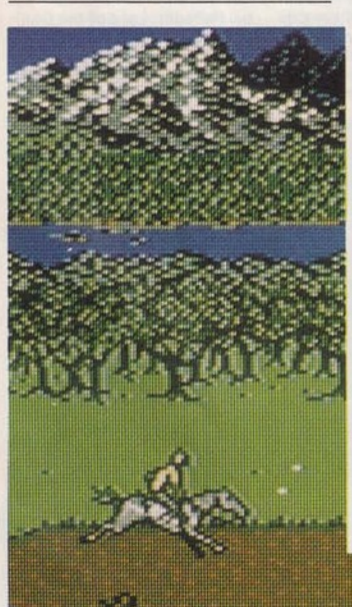
Editorial	3
Software-Charts und Hitparaden	14
Der wildeste Comic der Galaxis: Starkiller	38
High Scores: Hall of Fame	40
Leserbriefe	40
Impressum	48
Vorschau	62

Kurz-Test

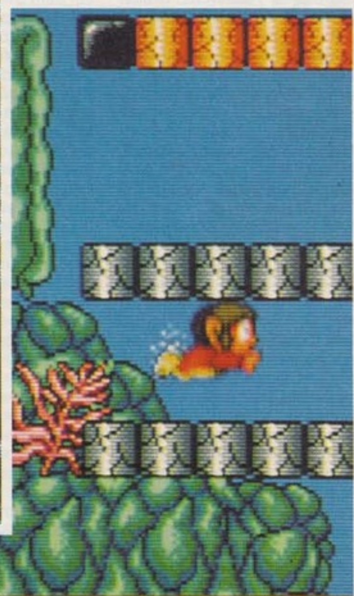
Road Blasters, Dragonscape, Cybernoid II, Skateball, Evil Garden, Advanced Ski Simulator, Raider	49
War in Middle Earth, Heavy Metal Paradroid, Howard the Coder, Pac-Land, Stargoose, Technocop, Archipelagos	50
Daley Thompson's Olympic Challenge	51

Videospiel-Tests

Alf	55
Alex Kidd	56
California Games	56
Galaga	57
Xevious	57





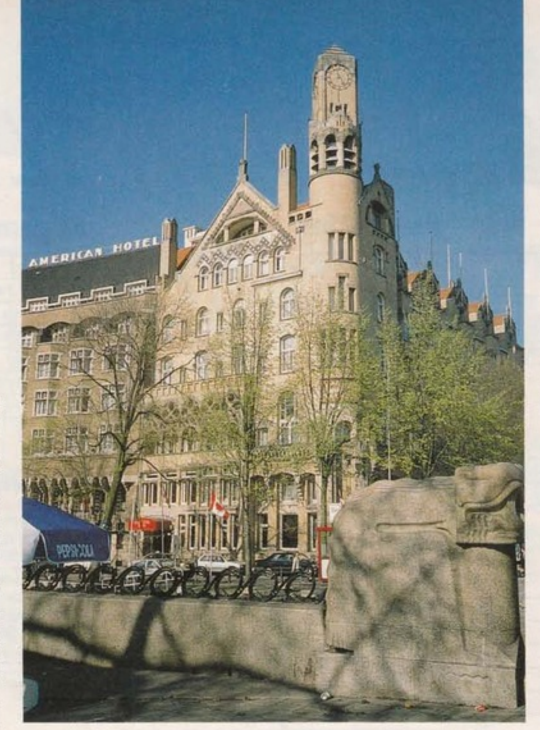


16 Da reitet der Rollenspieler: Bei "Hillsfar" ist Geschick gefragt

6 Neues für Actionfans: "Xenon II" zeigt feinste 16-Bit-Grafik

56 Da schwimmt der Videospieler: Bei "Alex Kidd" jetzt auf Sega Mega Drive

Mirrorsoft lud an einem schönen Aprilwochenende zu einer europäischen Pressekonferenz nach Amsterdam ein. Drei Tage lang drehte sich alles um neue Produkte und prominente Programmierer.



◀ **Schauplatz der Veranstaltung: Das American Hotel in Amsterdam**

Software aus Amst

Amsterdam ist eine Reise wert. Hier gibt es unzählige Möglichkeiten, sich den Tag und besonders die Nacht zu vertreiben. In der Stadt ist 24 Stunden am Tag Leben — da spielen Saxophonisten und Gitarristen auf den Plätzen, viele Kneipen haben bis spät in die Nacht geöffnet. Durch die ganze Stadt ziehen sich die Grachten. Das sind Kanäle, die der Entwässerung des sehr weichen Untergrundes dienen, auf dem die Stadt gebaut ist. Am Ufer einer solchen Gracht liegt das American Hotel. Hier trafen sich Fachjournalisten aus ganz Europa mit der Crew von Mirrorsoft. Anlaß war eine Präsentation der neuesten Spiele des Londoner Softwarehauses. Auch Programmierer, wie die Bitmap Brothers ("Speedball", "Xenon") und ein Vertreter von Logotron ("Quadralien", "Archipelagos") waren da. Gleich nach der Ankunft in Amsterdam gab es für diese illustre Gesellschaft ein feines Mittagessen und die Vorstellung der neuen Produkte des Labels Image Works.

Phobia macht auf dem C 64 einen hervorragenden Eindruck. Es ist ein horizontal scrollendes Ballerspiel für ein bis zwei Spieler. Jeder Level ist eine Verkörperung menschlicher Alpträume. Da gibt es einen Level mit Spinnen und Schlangen, auch Zahnärzte und tropfende Wasserhähne vergällen dem Piloten das Leben. Originell ist, daß man seinen Mitpiloten durch Beschuß von hinten Energie geben kann. Die Grafik ist für C 64-Verhältnisse unglaublich gut. Massen von Sprites tummeln sich flackerfrei vor einem farbenfrohen Hintergrund. C 64-Freunde haben allen Grund, sich auf dieses Spiel zu freuen. Die Amiga-Version wirkte ganz ordentlich, bringt aber auf dieser Maschine nicht viel Neues.

Xenon II — Megablast ist ein weiterer grafischer Leckerbissen. Bei dem Nachfolger des Ballerspiels "Xenon" tummeln sich Unmengen von Sprites auf dem Bildschirm — und das bei der gezeigten ST-Demo in atemberaubender Geschwindigkeit. Xenon II wird auch für Amiga und PCs umgesetzt. Das Spiel wird diesen Sommer erscheinen.

Interphase erinnert ein wenig an "Starglider" und kommt für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs. Interphase spielt in einer Zeit, da sich die Menschen nicht mehr mit Videospielen unterhalten, sondern von einer großen Firma mit Tagträumen versorgt werden. Produziert werden diese Träume von einem professionellen Tagträumer, der irgendwann feststellt, daß die Firma die Träume nutzt, um die Menschen zu manipulieren. Er beschließt, in den Hauptcomputer der Firma einzubrechen und alle Sicherheitssysteme auszuschalten. Er fliegt mit seinem Gefährt durch die seltsame 3D-Gegend im Inneren des Computers, um diese Aufgabe zu lösen.

Mit dem Rollenspiel **Bloodwych** können Dungeons zu zweit erforscht werden. Zwei Abenteurergruppen prügeln und rätseln sich gleichzeitig in "Dungeon Master"-Manier durch die Gewölbe. Mehr darüber in der Rubrik "In der Mache" in dieser Ausgabe.

Auf dem Planeten Assyndra spielt **Terrarium**. Sie müssen als Captain Frontier in ein Terrarium eindringen und feindliche Agenten bekämpfen. Die haben nämlich einen Wissenschaftler Ihres Planeten entführt. Terrarium ist eine Mischung aus Adventure und Actionspiel. Die Grafiken, die der Spieler aus der Sicht des Captains sieht, machen einen guten Eindruck. Das Programm wird es auf Amiga, ST und MS-DOS-PCs geben.



Scherenschnittgrafik gibt es bei **Palladin, Lord of the Dancing Blades**. Das Abenteuer spielt in einer Gegend, in der die Bösen das Sagen haben. Freund Palladin ist natürlich



Die Bitmap-Brothers sind ein fideler Haufen. Sie programmieren den grafisch sehr ansprechenden Nachfolger ihres Hits ,"Xenon" (Xenon II, ST).

ein Guter und räumt kräftig mit dem Kroppzeug auf. Ziel ist, den Turm des Zauberers Murk ("Herr der tanzenden Knochen") zu finden und diesen zu vernichten. Palladin ist eine Mischung aus Rollenspiel und Prügelabenteuer. Den Kampf gegen das Böse gibt es auf Amiga, ST und MS-DOS-PCs zu bestehen.

Mirrorsoft vertreibt auch die Programme einiger namhafter amerikanischer Softwarefirmen. Einen besonders guten Ruf genießt Cinemaware. De-

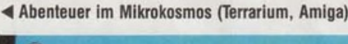


erdam

ren nächstes Spiel wird **It came from the Desert** heißen. Es ist eine Persiflage auf die "Big Bug"-Filme der 50er Jahre. Inhalt dieser Streifen waren mutierte Riesenkrabbeltiere, die Menschen zu terrorisieren und zu fressen pflegten. Die Story des Spiels: In der Nähe der Kleinstadt Lizard Breath schlägt ein Meteorit ein. Danach ereignen sich sonderbare Dinge. Unter anderem gibt es eine gigantische, unfreundliche Ameise. Der Spieler ist







▲ Alpträume einfach wegschießen (Phobia, C 64)

◀ Abenteuer im Mikrokosmos (Terrarium, Amiga)



Strategie in einer neuen Perspektive (Waterloo, MS-DOS)

ein junger Wissenschaftler, der diesen mysteriösen Dingen auf den Grund gehen muß. Das ist natürlich nicht ungefährlich. Zwei Jahre brauchten die Cinemaware-Programmierer um dieses Abenteuer zu schreiben. Die Grafiken sind, wie von Cinemaware gewohnt, auf einem hohen Niveau. It came from the Desert wird im Juli für den Amiga erscheinen. Die Umsetzungen für ST, C 64 und PCs werden später folgen. Über das neue Sportspiel aus der **TV Sports**-Serie ließen die Mirrorsoft-Leute nichts verlauten. Durch eine pantomimische Einlage wurde aber dezent angedeutet, daß es sich um eine Basketball-Simulation handeln dürfte. Die Veröffentlichung dieses Titels ist im Herbst zu erwarten.

Bei FTL dreht sich alles um neue Rollenspiele. Gespannt wird **Chaos strikes back** erwartet, eine Datendiskette für den Klassiker "Dungeon Master". Sie enthält fünf neue Levels, die besonders schwer und trickreich sein sollen, um auch Dungeon Master-Experten eine Herausforderung zu bieten. Es wird mehrere Wege geben, um Chaos strikes back zu lösen. Man kann es übrigens nur in Verbindung mit dem Dungeon Master-Hauptprogramm spielen. Das offizielle Nachfolgespiel "Dungeon Master II" wird nicht vor Weihnachten erscheinen.

Spectrum Holobyte wird einige Disketten mit neuen Missionen für die Flugsimulation **F-16 Falcon** herausbringen. Auf der ersten Diskette werden zwölf Missionen enthalten sein. Elf davon sind Einsätze gegen bestimmte Ziele. Die zwölfte Mission simuliert einen kompletten Kriegseinsatz eines Falcon-Jets.

Rasant wird es mit **Vette**. In dieser Simulation des amerikanischen Sportwagens Corvette treten Sie mit diesem Wagen gegen andere PS-Boliden an. Schauplatz des Rennens ist San Francisco mit seiner hügeligen Landschaft.

Das Spiel wird zuerst für PCs im Sommer dieses Jahres erscheinen. Es folgen Umsetzungen für den Mac II im Spätsommer sowie für ST und Amiga im Winter.

Die Programme des im britischen Cambridge ansässigen Softwarehauses Logotron werden ebenfalls von Mirrorsoft vertrieben. Logotron will in Zukunft bei PC-Versionen VGA-Grafikkarten voll ausnutzen. Im Juni erscheinen EGA- und VGA-Fassungen des Ballerspiels **Starray**.

Viel Action gibt es auch mit **Star Blaze**, das voraussichtlich im Juli erscheinen wird. Star Blaze ist ein reinrassiges Schießspiel im 3D-Look. Es erscheint für ST und Amiga.

PSS ist die zweite britische Softwarefirma, die sich unter die Mirrorsoft-Fittiche begeben hat. PSS hat sich vor allem mit Strategiespielen einen Namen gemacht. Das brandneue **Waterloo** ist eine Simulation der Schlacht bei Waterloo. Es wird für MS-DOS-PCs und den Amiga erscheinen. Wir konnten einen Blick auf die PC-Version werfen. Das Spielfeld ist in 3D-Grafik zu sehen. Sie geben die Befehle mittels einer Art Parser an Ihre Untergebenen. Je nach Entfernung der Truppenabschnitte und ihrer Kommandeure kann es eine Weile dauern, bis die Offiziere Ihre Befehle erhalten.

Mit einer imaginären Konfliktsimulation in Europa beschäftigt sich **Conflict Europe**: Der dritte Weltkrieg steht vor der Haustür und die Sowjetunion will sich Europa einverleiben. Der Spieler kann die Truppen des Warschauer Pakts übernehmen, die versuchen müssen, die Streitkräfte der NATO zurückzudrängen. Auf der anderen Seite kann er auch das atlantische Bündnis anführen und versuchen, den Vormarsch der gegnerischen Streitkräfte zu verhindern. Das Spiel ist vor allem für Strategie-Einsteiger gedacht.

Amsterdam war eine Reise wert. Die neuen Produkte von Mirrorsoft sind vielversprechend. Warten wir, was die Tests bringen. *go*

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEH



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER – LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.
- **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z. B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompaktor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.
- **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.
- **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.
- **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennumerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINESAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.
- **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.
- **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

__WICHTIG!__ Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit __DISK__ und __KASSETTE__ zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. **DM 19,–**

CARTRIDGE MK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

ERWEITERTER MONITOR:
Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.
Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

INTELLIGENTE HARDWARE:
Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:
Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

POKEFINDER:
Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

TEXTEDITOR:
Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

NEUE MONITORKOMMANDOS:
Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

UPDATE SERVICE:
Nach Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul!), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 25,- + Versand.

Das Original-Modul von DATEL-Electronics aus England!! (erkennbar an dem LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor - einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,-**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

ALLEINVERKAUF FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS HOLLAND

Hühnerstraße 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 oder 45923, Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.
NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

BESTELLUNG FÜR HOLLAND:

C. COLI, HOEVENBOS 272, 2716 PX ZOETERMEER, TEL. 079/517710

DISTRIBUTOR FÜR DIE SCHWEIZ UND ÖSTERREICH GESUCHT



***POWER PLAY* blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch erste Bilder von Spielen, die in den nächsten Monaten erscheinen werden.**

Vigilante (U.S. Gold)

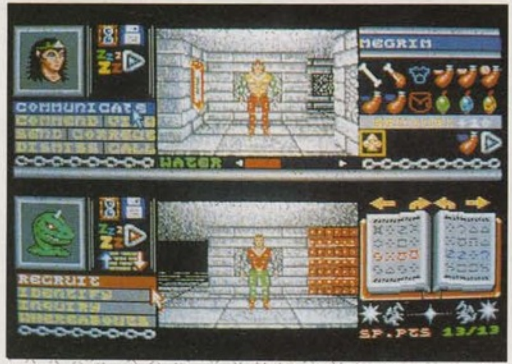


Vigilante im Clinch mit den Bösewichtern von nebenan (Amiga)

Vom Prügelspiel des japanischen Automatenherstellers Irem gibt es bereits Videospiel-Versionen für Sega Master System und PC-Engine. In Kürze sollen auch die Heimcomputer-Umsetzungen erscheinen, für die sich U.S. Gold die Rechte sicherte. In der Rolle des einsamen Rächers müssen Sie sich fünf Levels lang mit wüsten Schlägern und Messerstechern herumärgern. Der Boß dieser finsteren Brut hält nämlich Ihre Freundin gefangen. Das spielerisch nicht sonderlich komplizierte Prügeldrama soll im Lauf des Monats Juni erscheinen. Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum sind angekündigt. *hl*

Bloodwych (Image Works)

Die faszinierendste Rollenspielidee seit FTLs "Dungeon Master" präsentiert das englische Softwarehaus Image Works. Im Sommer erscheint mit "Bloodwych" ein Fantasy-Rollenspiel, bei dem erstmals zwei Spieler gleichzeitig agieren können. Wie geht denn das? Ganz einfach: Der Bildschirm wird in zwei Hälften geteilt. Oben sieht Spieler 1 alles aus seiner Perspektive, unten wird die 3D-Grafik für Spieler 2 gezeigt. Jeder Spieler steuert eine Party mit mehreren Charakteren. Diese Charaktere müssen nicht immer brav zusammen herumtrotten; man kann die Party auch aufteilen. Sie können einer Spielfigur beispielsweise den Befehl geben, an eine bestimmte Stelle zu laufen. Wollen Sie den Burschen wiederhaben, können Sie ihn natürlich auch zurückrufen. Bloodywch spielt in einem unheimlichen Schloß voller geheimnisvoller Gegenstände und zwielichtiger Bewohner. Hier sind vier Kristalle versteckt, deren Besitzer einen mächtigen Zauber aussprechen kann. Natürlich kann Bloodwych auch alleine gespielt werden, aber den ganz besonderen Reiz bekommt es im Zwei-Spieler-Modus. Die beiden Abenteurer können friedlich miteinander kooperieren oder — ganz nach Geschmack — sich gegenseitig das Leben schwer machen. Auch die computergesteuerten Charaktere sind nicht ohne. Neben den üblichen finsteren Monstern gibt es ganz umgängliche Leutchen, mit denen man zusammenarbeiten kann. Es gibt verschiedene Methoden, eine andere Spielfigur anzusprechen. Je nachdem, ob sie zum Beispiel dick auftragen ("Ich sein mächtig großer Krieger") oder es lieber mit auserwählter Höflichkeit versuchen, fallen die Reaktionen aus. Bloodwych soll im Sommer erscheinen. Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS und Spectrum sind geplant. *hl*



Zwei Rollenspiel-Parties auf einen Streich bei Bloodwych (ST)

Shinobi (Melbourne House)



Noch'n Ninja: Meister Shinobi auf Halunken-Jagd (ST)

In den Spielhallen und auf dem Sega Master System ist "Shinobi" schon seit längerem ein Hit. In Kürze sollen endlich die mit Spannung erwarteten Computerversionen erscheinen. In fünf Levels, die wiederum in mehrere Abschnitte unterteilt sind, haben Sie alle Hände voll zu tun. Ein übler Terroristenhaufen hat die Kinder der mächtigsten Politiker der Welt entführt. Zum Glück gibt es noch Sie, den einsamen Ninja, der mit den bösen Buben aufräumen kann. Shinobi bietet mehr als viele andere Karatespiele. Diverse nützliche Zusatzwaffen und knifflige Bonusrunden fehlen hier ebensowenig wie originelle Supergegner am Ende jedes Levels. *hl*

Software-Klassiker von Electronic Arts

Beim Namen "Billigspiel" denkt man oft schaudernd an nur auf Kassette erhältliche Primitiv-Programme. Ganz andere Wege geht die neue "Software Classics"-Reihe von Electronic Arts. Hier werden etwas ältere, oft hochkarätige Spiele zu niedrigen Preisen angeboten. Diskettenversionen für 8-Bit-Computer sind ebenso erhältlich wie 16-Bit-Umsetzungen. Die Zirka-Preise für Deutschland:

C 64/CPC/Spectrum: 15 (Kassette) bis 20 Mark (Diskette)
Amiga/Atari ST/MS-DOS: 30 Mark (Diskette)

Folgende Spiele sollen als erste in der Software Classics-

Reihe erscheinen (in Klammern die Computertypen):

"The Bard's Tale", Rollenspiel (Amiga, ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)

"Chessmaster 2000", Schach (Amiga, ST, C 64, MS-DOS)

"Marble Madness", Geschicklichkeit (Amiga, ST, C 64 nur Disk, MS-DOS)

"Skyfox II", Action/Strategie (Amiga, ST, C 64 nur Disk, MS-DOS)

"World Tour Golf", Golf-Simulation (Amiga, MS-DOS, C 64)

"Earth Orbit Stations", Handelsspiel (C 64 nur Disk)

"Arcticfox", Action/Strategie (Amiga, ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)

"Legacy of the Ancients", Rollenspiel (C 64 nur Disk, MS-DOS)

"The Archon Collection", Action/Strategie (Amiga, CPC, Spectrum)

Dazu kommt mit "Music Construction Set" (nur ST) noch ein Anwendungsprogramm. Den Deutschland-Vertrieb von Electronic Arts' Software-Classics übernimmt Rushware. *hl*

Letzter Schliff

Rainbow Arts' prima Geschicklichkeitsspiel "Spherical" testeten wir bereits in *POWER PLAY* 4/89. In letzter Sekunde wurden die Bildschirmanzeigen bei der Atari ST-Version noch leicht umgestellt. Unsere Wertungen werden durch diese kleine kosmetische Korrektur nicht verändert. Der Vollständigkeit halber zeigen wir aber ein Bild der "endgültigen" Spherical-Grafik. *hl*

Und dabei bleibt's: die Spherical-Grafik

Strecken und Sportwagen für "Test Drive II"

Gleichzeitig mit "The Duel — Test Drive II" hat Accolade zwei Pakete mit Zusatzsoftware für dieses Spiel veröffentlicht. Eine Diskette, "California Challenge" enthält sieben neue Rennstrecken. Neue Rennwagen bringt "The Supercars". Fünf flotte Boliden stehen bereit, vom Lotus Turbo Esprit bis zur Corvette ZR1. Die Dateien auf den Zusatzdisketten werden bei der PC-Version einfach mit einem in "Test Drive II" enthaltenen Installationsprogramm auf die Festplatte kopiert. Der Preis für die Disketten liegt je nach Version — Amiga, C 64 oder MS-DOS — zwischen 35 und 40 Mark. *go*

Deutsche Anleitung für "Falcon"

Viele Leser schrieben uns wegen der deutschen Anleitung zu "F-16 Falcon", in der einige Missionen nicht erklärt werden. Ariolasoft, der deutsche Distributor des Programms reagierte prompt: Besitzer des alten, unvollständigen deutschen Handbuches können es gegen eine verbesserte Version umtauschen. Man muß dazu sein altes Handbuch an Ariolasoft, Herrn Spichale, in Rietberg schicken. Sie erhalten dann die neue Version zugeschickt. *go*

Das jüngste Gerücht: Microprose kauft Telecomsoft

Die britische Telefongesellschaft British Telecom hat sich von ihrer Tochterfirma Telecomsoft getrennt. Telecomsoft veröffentlicht auf seinen Labels Firebird-, Rainbird- und Silverbird-Heimcomputerspiele. Nun lautet die große Preisfrage: Wer kauft Telecomsoft? Nach wochenlangen Verhandlungen gab's zu Redaktionsschluß einen heißen Kandidaten. Angeblich soll das amerikanische Softwarehaus Microprose Telecomsoft übernehmen. Von Telecomsoft gab's zu diesem Gerücht weder Dementi noch eine Bestätigung. Ob Microprose wirklich den Zuschlag bekommen hat, werden wir Euch in der nächsten Ausgabe melden können. *hl*

Videospiele auf Compact Disc

Das japanische Videospiel-System "PC-Engine" ist jetzt in einer PAL-Version erhältlich und kann Software sogar von einem CD-ROM laden.

Man traut seinen Augen nicht: Ein CD-Player hängt an der PC-Engine. Was hierzulande entweder nur zum Musikhören oder bierernst als teurer Datenbankspeicher für MS-DOS-Computer verwendet wird, nutzen die Japaner zum Spielen. NEC hat in Japan für seine Videospielkonsole ein passendes CD-ROM auf den Markt gebracht. Auf den dazu passenden CDs befindet sich nicht nur das Spielprogramm, sondern auch jede Menge Bilder und Musik; letztere natürlich in CD-Qualität. Grafiken und Musikstücke werden bei Bedarf von der CD nachgeladen. Insgesamt stehen auf einem CD-ROM zirka 600 MByte (!) Speicher zur Verfügung.

Bislang gibt es drei Spiele auf CD-ROM. Zwei davon sind nur für Leute mit Japanischkenntnissen interessant, demonstrieren aber recht eindrucksvoll die Leistungsfähigkeit der Kombination PC-Engine und CD-ROM-Laufwerk: ein japanisches Quizspiel sowie "No-Ri-Ko". Letztere CD ist ein simples Abenteuerspiel um einen japanischen Popstar. Es besteht aus einer Menge digitalisierter Bilder und prächtiger Musik.

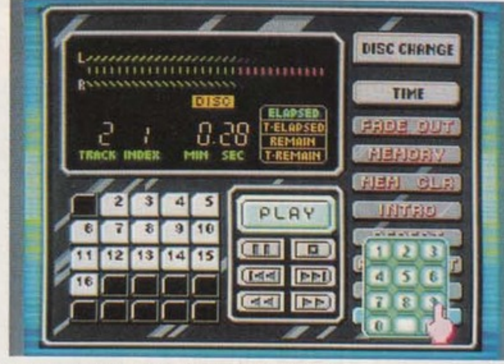
Mit der dritten CD kann auch ein Japanisch-Unkundiger etwas anfangen. "Fighting Street" ist die PC-Engine-Version des Capcom-Automaten "Street Fighter". Ein junger Kung-Fu-Recke zieht hier aus, um den Schlägern verschiedener Nationen das Fürchten zu lehren. Im Laufe des Spiels kämpft man gegen viele Gegner, einer stärker als der andere. Das Ganze wird von flotten Synthesizer-Klängen von der CD untermalt. Der Spielwitz hält sich bei dem dumpfen Gedresche eher in Grenzen.

Im Gegensatz zu den Modul-Spielen für die PC-Engine macht die CD-ROM-Software bisher einen schlappen Eindruck. Mit Blick auf die vielen prächtigen Module kann man nur hoffen, daß sich das ändert. Man stelle sich nur ein Ballerspiel à la R-Type mit CD-Musik und mehr Levels vor.

Man kann das CD-ROM-Laufwerk nicht nur für Spiele einsetzen. Ganz nebenbei ist das Gerät ein ganz normaler CD-Player, mit dem man Schallplatten hören kann. Da die PC-Engine Stereo-Ausgänge hat, kann sie auch an eine Hi-Fi-Anlage angeschlossen werden. Außerdem besitzt das CD-ROM einen Kopfhörereingang.



Nur für Sammler: ein Quizspiel in japanisch



Tolle Spezialeffekte beim Abspielen von Musik

Prima Spiele

Das Angebot an PC-Engine-Modulen kommt in Schwung. Für je zirka 100 bis 120 Mark kann man jetzt die folgenden Titel kaufen, die vom Computershop Gamesworld und vom CWM-Versand aus Japan importiert werden.

"Moto Roader": Auto-Rennspiel mit Extras (inklusive Granatwerfer). Bis zu fünf Spieler gleichzeitig.

"P-47": Automaten-Umsetzung. Scrolling von links nach rechts, Extrawaffen und viele Feindformationen.

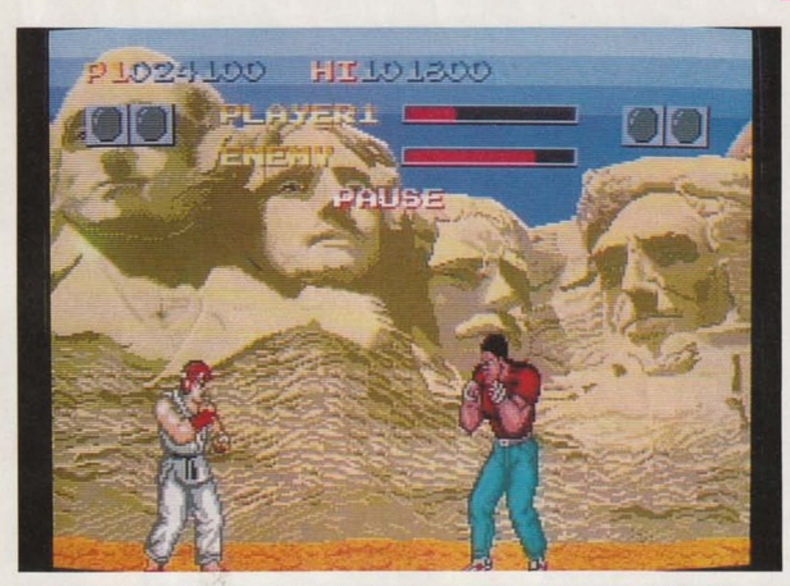
"Dungeon-Explorer": "Gauntlet" hoch drei. Auch hier bis zu fünf Spieler gleichzeitig.

"Winning Shot": Golf aus der Sicht von oben; mit vielen Spiel-Modi und sauberer Grafik.

"Son Son II", "Shubibi Man" und "Wataru": Action-Adventures im Stil von "Zelda II" und "Wonderboy in Monsterland".



◀ PC-Engine und CD-ROM werden an ein Interface gesteckt



◀ Grafik und Sound der Oberklasse beim CD-Spiel "Fighting Street"

Auf den ersten Blick ist der CD-Player nur kümmerlich ausgestattet. Das täuscht jedoch, denn die PC-Engine kann den Player steuern. Möglich wird das durch das CD-ROM-Modul, das anstelle eines normalen Spielmoduls in die PC-Engine gesteckt wird. Dieses Modul (das beim CD-Player mitgeliefert wird) steuert über ein Betriebsprogramm das Laufwerk. Es erkennt, ob eine Spiel-CD oder eine Musik-CD eingelegt wurde. Handelt es sich um eine Musik-CD, erscheint ein Programm-Menü auf dem Bildschirm. Hier kann man viele Sonderfunktionen wählen: zum Beispiel Programmierung einer beliebigen Reihenfolge, Ein- und Ausblenden von Musik-Stücken und Anspielen aller Lieder.

Wie wird das CD-ROM an die PC-Engine angeschlossen? Zunächst einmal muß man seinem AV-Booster ade sagen und ihn abstöpseln. An seine Stelle tritt ein neuer Adapter, der die PC-Engine mit dem CD-ROM verbindet. Adapter kann man dazu eigentlich nicht sagen, denn die Kombination PC-Engine und CD-ROM-Laufwerk wird an eine Leiste angesteckt, die mit den beiden Geräten eine kompakte Einheit bildet.

Das faszinierende CD-ROM-Laufwerk ist nicht gerade preiswert. Es wird in Deutschland vom Computershop Gamesworld in München für zirka 1300 Mark angeboten — Adapter inklusive. Die "Fighting-Street"-CD kostet 139 Mark. Man muß abwarten, bis mehr CD-ROM-Software erscheint, um zu sehen, wie sich dieser Massenspeicher durchsetzt. Das Angebot ist noch recht mickrig. Angesichts des Aufstiegs der PC-Engine in Japan kann sich das bald ändern. *hf*

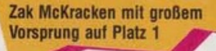
Endlich: PC-Engine für alle

Seit neuestem gibt es für die PC-Engine einen speziellen AV-Booster zu kaufen. Mit diesem Interface kann die Videospielkonsole an alle Fernsehgeräte angeschlossen werden kann. Spezielle NTSC-Geräte, an denen die PC-Engine bisher nur angeschlossen werden konnte, werden also nicht mehr benötigt.

Da ein Video-Ausgang durch die HF-Buchse wegfällt, kann der neue AV-Booster nicht mehr an Farbmonitore angeschlossen werden. Der CWM-Versand in Vienenburg will jedoch eine Version des PAL-AV-Boosters liefern, bei dem zusätzlich eine Buchse für das PAL-Video-Signal zur Verfügung steht.

HITPARADEN

LESER-HITS



Zak McKracken mit großem Vorsprung auf Platz 1



		Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(1)	Zack McKracken	Lucasfilm Games	7. Monat
2.	(2)	Microprose Soccer	Microprose	4. Monat
3.	(4)	Elite	Firebird	27. Monat
4.	(3)	Great Giana Sisters	Rainbow Arts	14. Monat
5.	(6)	Dungeon Master	FTL	9. Monat
6.	(10)	F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	2. Monat
7.	(—)	R-Type	Electric Dreams	1. Monat
8.	(7)	Katakis	Rainbow Arts	6. Monat
9.	(9)	The Last Ninja II	System 3	4. Monat
10.	(11)	Pirates	Microprose	18. Monat
11.	(8)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	16. Monat
12.	(13)	Pool of Radiance	SSI	2. Monat
13.	(19)	Ultima V (Warriors of Destiny)	Origin	3. Monat
14.	(12)	Bubble Bobble	Firebird	14. Monat
15.	(14)	Superstar Ice Hockey	Mindscape	14. Monat
16.	(5)	Interceptor	Electronic Arts	9. Monat
17.	(15)	The Bard's Tale III (Thief of Fate)	Electronic Arts	8. Monat
18.	(—)	Grand Prix Circuit	Accolade	1. Monat
19.	(—)	Armalyte	Thalamus	1. Monat
20.	(—)	Thunder Blade	U. S. Gold	1. Monat

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für die einzelnen Computer. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top-20-Platz in einer der nächsten Ausgaben. Außerdem werfen wir einen Blick ins Ausland und drucken die englische Software-Hitliste ab.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden als Dank fürs Mitmachen jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

Ralph Hörster, Dünebusch
Ingo Januszewski, Köln
Christoph Jarz, Ludwigsburg
Frank Klar, Esslingen
Matthias Kronenberger, Seibersbach
Jan Ratschke, Aerzen
Tobias Reichardt, Ouderstadt
Markus Szczesny, Delmenhorst
Thomas Sontag, Mannheim
Richard Stahnke, Nettetal
Carsten Vonnekold, Meldorf
Alexander Zach, Winterbach

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- **Emlyn Hughes International Soccer** (Audiogenic)
- **TV Sports Football** (Cinemaware)
- **Neuromancer** (Interplay)
- **Wasteland** (Electronic Arts)
- **Robocop** (Ocean)

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. (1) **Robocop** (Ocean)
2. (3) **Operation Wolf** (Ocean)
3. (—) **Dragon Ninja** (Ocean)
4. (—) **War in Middle Earth** (Melbourne House)
5. (2) **Afterburner** (Activision)
6. (—) **WEC Le Mans** (Imagine)
7. (—) **Emlyn Hughes International Soccer** (Audiogenic)

Billigspiele und Compilations:

1. (2) **Treasure Island Dizzy** (Code Masters)
2. (1) **Joe Blade 2** (Players)
3. (6) **Ghostbusters** (Mastertronic)
4. (3) **World Games** (Kixx)
5. (—) **Gun Boat** (Alternative)
6. (—) **Spy Hunter** (Kixx)
7. (—) **In Crowd** (Ocean)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. Elite
2. Zak McKracken
3. F-16 Falcon
4. Interceptor
5. Great Giana Sisters

Atari ST

1. Dungeon Master
2. F-16 Falcon
3. Zak McKracken
4. Elite
5. Bubble Bobble

C 64/128

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Great Giana Sisters
4. The Last Ninja II
5. Maniac Mansion

CPC

1. Football Manager II
2. R-Type
3. The Bard's Tale
4. Robocop
5. Savage

MS-DOS-PCs

1. Zak McKracken
2. Leisure Suit Larry II
3. Elite
4. Superstar Ice Hockey
5. F-16 Falcon

Videospiele

1. Wonderboy in Monsterl.
2. Super Mario Bros.
3. Phantasy Star
4. Nintendo Ice Hockey
5. Alex Kidd

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Karten bitte an diese Adresse

BEAM

AMIGA

AMIGA

AMIGA

In einer fantastischen Kunstwelt, beherrscht von irren Naturgesetzen, existieren nur Du und Dein Stream-Line Glider. Während die Kräfte dieser Welt Dich 27 Level lang beuteln und drangsalieren, Dich zum Spielball machen (und zum Lachen bringen), Dir den Schweiß auf die Stirne und Dich selbst zum Wahnsinn treiben, müßtest Du auch noch Energiestationen mit Laserstrahlen verbinden. Dabei solltest Du auch noch an sowas wie Strategie denken können! Abgesehen nämlich von Deiner Vernichtung durch die Todessteine (Stones of Death) und anderweitigen Gefährdungen droht Dir äußerst ewigliche Verdammnis im Gefängnis Deiner eigenen, wenn planlos verlegten, Laserstrahlen! Allerdings steht Dir mit dem Glider ein sensibles und wildes Gefährt zur Verfügung. Beherrschst Du ihn einmal, so liegt Dir die Welt zu Füßen!

Matthias Siegk (ASM): "Ein Spiel, welches schon aufgrund seiner Idee sehr boomverdächtig ist!"

Markus Matejka (JOYSTICK): "Strategie & Action par excellence. Für Fans dieses Genres eine echte Bereicherung!"

AMIGA, ATARI ST, C 64 Disk/Cass.
IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON ARIOLASOFT



POWERGAMES

Action ★ Spannung ★ Abenteuer

Operation Feuersturm
Sie sind Agent. Ihr Chef zitiert Sie in sein Büro und teilt Ihnen mit, daß eine Atombombe gestohlen wurde und, sollten nicht zwei Millionen Pfund in Gold bereitgestellt werden, diese abgefeuert würde. Ein Flugzeug wartet auf Sie, und Sie haben 48 Stunden Zeit, den Auftrag zu erledigen. Nun denn. Viel Spaß bei diesem deutschsprachigen Text-/Grafik-Adventure, Mister James Bond.
5¼"-Diskette,
Bestell-Nr. 38739
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Howard the Coder
Howard hat eine Spielidee: Von seinem Chef erhält er den Auftrag, diese zu verwirklichen. Leider stiehlt man seinen Computer, und er sucht sich in der Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden. Wenn Sie alle Teile des Computersystems eingesammelt haben, wird Ihnen nicht nur das Ergebnis von Howards Spielidee präsentiert, sondern auch deren ablauffähige Version.
5¼"-Diskette,
Bestell-Nr. 38705
DM 49,–*
(sFr 44,–*/
öS 490,–*)

Mit Jeans und Hellebarde
Sie möchten den Schuppen eines Freundes reparieren und untersuchen die Decke, die herabstürzt und Sie kampfunfähig macht. Als Sie wieder zu sich kommen, entdecken Sie am Boden ein altes Buch. Sie blättern darin und entdecken merkwürdige Buchstabenkombinationen. Das Buch gleitet Ihnen aus den Händen. Bis jetzt wissen Sie noch nicht, daß Sie Ihre Welt bereits verlassen haben...
Zwei 5¼"-Disketten,
Bestell-Nr. 38718
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Nippon – das ultimative Rollenspiel für C 64/C 128
Die Hülle der Schriftrollen war schwer und fest. Sie sahen abgegriffen und uralt aus, als seien sie bereits durch Tausende von Händen gegangen. Die Schriftseiten in ihrem Inneren erwiesen sich jedoch in sehr gutem Zustand. Und Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen ... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.
5¼"-Diskette,
Bestell-Nr. 38729
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)

* Unverbindliche Preisempfehlung.

Markt&Technik SOFTWARE
C 64/C 128
Operation Feuersturm
C 64/C 128
Howard the Coder
C 64/C 128
Mit Jeans und Hellebarde
NIPPON
Das ultimative Rollenspiel für C 64/C 128

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 37, CH-6300 Zug, Telefon (042) 440550. ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0; Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

239903

Wir wollen's wissen

Gewinnt das Videospiel der 90er Jahre: Wer bei unserer Umfrage mitmacht, kann schon bald Besitzer eines Sega Mega Drives sein.

Es ist mal wieder Umfrage-Zeit: Um *POWER PLAY* optimal nach Eurem Geschmack zu gestalten, müssen wir Eure Meinung wissen. Neugierig wie wir sind, haben wir deshalb einen ganzen Fragebogen ausgeheckt. Füllt ihn aus, wenn Ihr aktiv an der Gestaltung von *POWER PLAY* mitmachen wollt. Wer sein Heft nicht zerschnippeln will, darf natürlich eine Fotokopie vom Fragebogen machen. Schickt ihn bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG	**Kennwort: Umfrage**
	Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion *POWER PLAY*	**8013 Haar**

Als besonderes Bonbon verlosen wir eine fantastische Videospiel-Konsole: Der CWM-Versand in Vienenburg spendierte ein **Sega Mega Drive**, frisch aus Japan importiert und ein Alex Kidd-Spielmodul gibt's auch noch dazu. Als Trostpreise winken fünf **LPs mit Spielautomaten-Musik**; ebenfalls taufrisch aus Fernost importiert und als Sammlerstücke heißbegehrt.

Einsendeschluß für die ausgefüllten Fragebögen ist am 15. Juni 1989. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

1. Welchen Computer oder welches Videospiel-System besitzen Sie und/oder welchen/welches wollen Sie sich kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Amiga	☐ 01	☐
Archimedes	☐ 02	☐
Atari XL/XE	☐ 03	☐
Atari ST	☐ 04	☐
Commodore 64/128	☐ 05	☐
CPC 464/664/6128	☐ 06	☐
MS-DOS-PC (XT-kompatibler)	☐ 07	☐
MS-DOS-(AT-kompatibler)	☐ 08	☐
Sonstige: ________	☐ 09	☐
Videospiele		
Atari 2600	☐ 10	☐
Atari 7800	☐ 11	☐
Konix Multi-System	☐ 12	☐
Nintendo Entertainment System	☐ 13	☐
PC-Engine	☐ 14	☐
Sega Master-System	☐ 15	☐
Sega Mega Drive	☐ 16	☐
Sonstige: ________	☐ 17	☐

2. Welche der folgenden Unterhaltungselektronik-Geräte besitzen Sie, welche benutzen Sie und welchen wollen Sie kaufen?

Gerätetyp	besitze ich	benutze ich	will ich kaufen
CD-Player	☐ 01	☐	☐
Walkman	☐ 02	☐	☐
Tragbarer CD-Player	☐ 03	☐	☐
Tragbarer Radio-Recorder	☐ 04	☐	☐
Stereo-Anlage	☐ 05	☐	☐
Videorecorder	☐ 06	☐	☐
Videokamera	☐ 07	☐	☐

3. Geben Sie bitte hier an, wieviel der aufgelisteten Artikel Sie durchschnittlich pro Monat kaufen.

Artikel	1 Stück	2 Stück	3 bis 5 Stück	6 bis 9 Stück	über 9 Stück
Computerspiele	☐ 01	☐	☐	☐	☐
Videospiele	☐ 02	☐	☐	☐	☐
Compact Discs	☐ 03	☐	☐	☐	☐
Schallplatten	☐ 04	☐	☐	☐	☐
Videokassetten (unbespielt)	☐ 05	☐	☐	☐	☐
Videokassetten (bespielt)	☐ 06	☐	☐	☐	☐
Musikkassetten (unbespielt)	☐ 07	☐	☐	☐	☐
Musikkassetten (bespielt)	☐ 08	☐	☐	☐	☐



Erster Preis: Segas rassige 16-Bit-Spielkonsole

4. Wovon wird Ihre Kaufentscheidung vor dem Erwerb eines Spiels beeinflußt?

	großer Einfluß	etwas Einfluß	gar kein Einfluß
Preis	☐ 01	☐	☐
Test in POWER PLAY	☐ 02	☐	☐
Test in anderen Zeitschriften	☐ 03	☐	☐
Anzeige	☐ 04	☐	☐

5. Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von Power Play?

Personen: ________

6. Welche Hobbies haben Sie außer Computer- und Videospielen?

☐ 01 Computer-Anwendungen	☐ 02 Programmieren
☐ 03 Brettspiele	☐ 04 Comics
☐ 05 Postspiele	☐ 06 DFÜ/Modem-Spiele
☐ 07 Musik	☐ 08 Bücher
☐ 09 Kino	☐ 10 Spielautomaten
☐ 11 Video	☐ 12 Sport (aktiv)
☐ 13 Foto	☐ 14 Reisen
☐ 15 Sonstige: ________	

7. Fragen zur Person

Alter: ________

Geschlecht: ☐ 01 männlich ☐ 02 weiblich

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Sie an der Preis-Verlosung teilnehmen wollen):

Name: ________ Vorname: ________

Straße: ________

Ort: ________ Telefon: ________

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: ________

Hillsfar

Rollenspielfans aufgepaßt ! Aus der AD&D-Serie gibt's jetzt den dritten Teil.

C 64 (Apple II, Amiga, Atari ST, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ SSI

Grafik: 70	Sound: 44	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 80		
Urlaub in Hillsfar: Schlösser knacken und Schätze klauen		



So ein Dungeon ist unter jedem Haus (C 64)

Mit "Hillsfar" ist schon das dritte Rollenspiel aus der "Advanced Dungeons & Dragons"-Serie ("AD&D") erschienen. Während bei den Vorgängern "Pool of Radiance" und "Heros of the Lance" eine ganze Truppe von Abenteurern unterwegs war, übernehmen Sie bei Hillsfar einen einsamen Helden (oder eine Heldin).

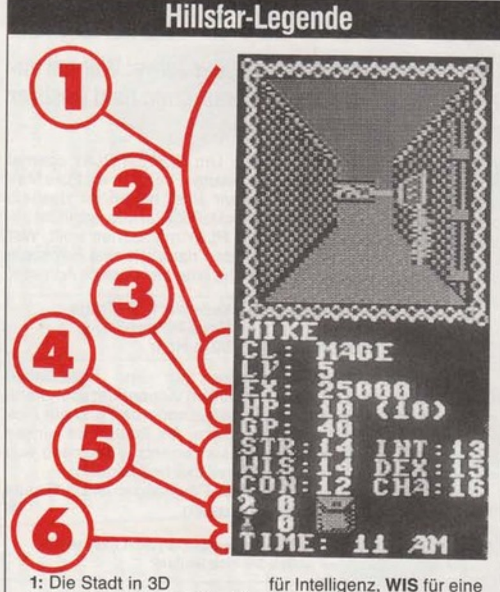
Das Spiel beginnt vor den Toren der Stadt Hillsfar. Hier erwecken Sie Ihren Charakter zum Leben oder transferieren einen Veteranen aus "Pool of Radiance". Sie können aus sechs Rassen und vier Berufsgruppen auswählen. Es ist möglich, einen Charakter mit mehreren Berufen auszustatten. So ein Multitalent, das genausogut mit dem Zauberstab wie mit einer Axt umgehen kann, hat natürlich Vorteile.

Leider herrschen in Hillsfar seltsame Gesetze. Sie dürfen keine Waffen mit in den Ort nehmen und Magier dürfen keine Magie anwenden. In Hillsfar geht es hauptsächlich darum, kleinere Aufträge zu erfüllen und die Stadt sowie das umliegende Land zu erkunden. Die Aufgaben, die man erhält, sind davon abhängig, welcher Berufsklasse man angehört. In der Stadt gibt es für jeden Beruf eine Gilde. Hier kommen Sie zu Aufträgen.

Hillsfar unterscheidet sich ganz erheblich von "normalen" Rollenspielen. Da sind zum einen die vielen Actionelemente. Wer zum Beispiel vom Camp in die Stadt reitet, muß das auch wörtlich nehmen. Der Spieler steuert seine Figur, die auf einem Pferd sitzt, über einen Weg voller Hindernisse. Wer sein Pferd nicht rechtzeitig über die Hürden bringt, fällt voll aufs Mundwerk. Natürlich ist so ein Sturz vom Pferd nicht gerade gesund und wird mit Abzug von Hitpoints bestraft — dann heißt's marschieren. Auch das Öffnen von Türen oder Schatzkisten ist ziemlich knifflig. Hier müßt Ihr unter Zeitdruck mit verschiedenen Dietrichen das Schloß knacken. Das läuft ähnlich ab wie ein Puzzle: Welcher Dietrich paßt zu welchem Schloßteil?

Hillsfar ist ein eigenständiges Programm. Am meisten Spaß macht es jedoch, wenn es mit anderen Rollenspielen aus der AD&D-Reihe kombiniert wird. *mh*

Hillsfar-Legende

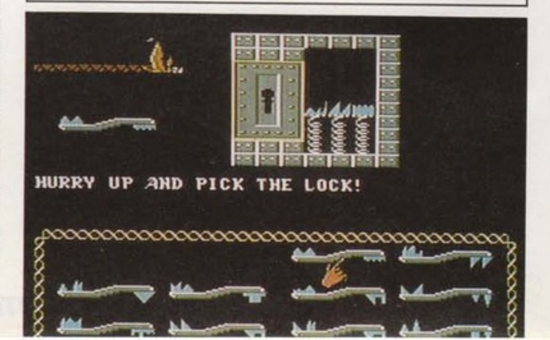


1: Die Stadt in 3D
2: CL steht für den Beruf und **LV** für den erreichten Level. **EX** sind diese Erfahrungspunkte.
3: HP — Hitpoints. Wenn diese auf Null sinken, stirbt der Charakter. **GP** = Gold.
4: STR steht für Stärke, **INT** für Intelligenz, **WIS** für eine Art Allgemeinbildung, **DEX** ist Gewandtheit, **CON** steht für Ausdauer und **CHA** für Charme.
5: Hier stehen alle Gegenstände.
6: Eine Uhr, die die Tageszeit angibt.



War das eine Aufregung: Ein neues AD&D-Rollenspiel — hurra! Am Anfang war ich aber ziemlich perplex: Nur eine Diskette? Mager, mager. Das kann ja nicht besonders komplex sein... Aber denkste! Hillsfar hat eine schön große Fläche zum Austoben. In der Stadt findet man unter jedem Gebäude ein Dungeon. Die zweite Überraschung sind die Action-Einlagen: Hindernisrennen mit Pferden, Schießen auf Zielscheiben und Ringkampf in der Arena. Beim Spielen stellte sich dann aber doch das rechte Rollenspielgefühl ein. Gerade die Action-Teile passen wunderbar und tragen viel zur Atmosphäre bei.

Hillsfar steckt voller Überraschungen und versteckter Gags. Allein ein Kneipenbesuch bietet vom Flirt mit der Barmaid bis zur ausgedehnten Rauferei viel Stoff. Was hier an frischen Ideen eingebaut wurde, ist wirklich Extra-Klasse. Mir jedenfalls hat es unheimlich Spaß gemacht. Selbst eingefleischte "Nur-Rollenspieler" werden an Hillsfar ihre Freude haben. Besitzer von "Pool of Radiance" werden sowieso nicht daran vorbeikommen.



Welcher Schlüssel für welches Schloß? ▶

ARCHIPELAGOS







Atari ST screen shots

Stellen Sie sich vor: Ein Spiel ohne Gewalt und trotzdem wird es Sie schocken. Archipelagos spielt an Orten, an denen Leute starben und niemals zurückkehrten.
Stellen Sie sich vor: Eine dreidimensionale Welt mit Bäumen, Seen und Steinen. Und unter der Erde lauern verhängnisvolle Kräfte.
Stellen Sie sich vor: 9999 gequälte Seelen, eingesperrt in Raum und Zeit, suchen nach Befreiung. Nur Sie können sie retten.

Archipelagos ist eine völlig neue Art von Computerspiel. Es bietet 9999 sich verändernde Landschaften, 3D-Grafik mit flüssiger Animation und unverzichtbaren Übersichtskarten.
Archipelagos ist ungewöhnlich. Es ist die erste Begegnung mit dem Metaphysischen.

Archipelagos wurde von Astral Software entworfen und programmiert.

Erhältlich für Amiga, Atari ST und PC (CGA/EGA)





LOGOTRON LTD, DALES BREWERY, GWYDIR STREET, CAMBRIDGE, CB1 2LJ

Demon's Winter

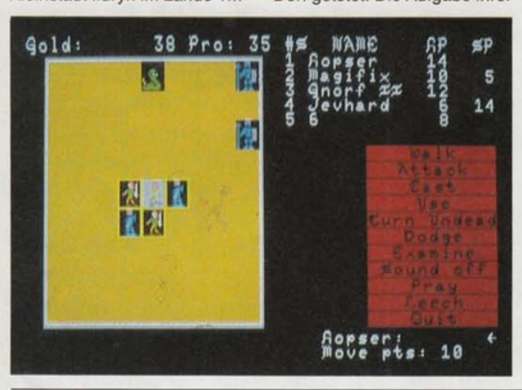
MS-DOS (Apple II, C 64)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ SSI

Grafik: 47	Sound: 22	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 73		
Rollenspiel-Party sucht willige Orks zum Vertrimmen		

Diese Kobolde sind schon Schlingel: Da überfallen sie die ruhige, friedliche Kleinstadt Ildryn im Lande Ymros und äschern sie ein. Alle Männer der Stadt wurden bei den langen Kämpfen um das Dorf getötet. Die Aufgabe ihrer Söhne und Töchter ist es, die Väter zu rächen.

Also packen Sie Ihre Klamotten und stellen eine schlagkräftige Party zusammen. Dabei stehen Ihnen Charaktere aller Rassen und Berufe zur Verfügung: Zwerge, die gute Kämpfer sind, Elfen, immer edel, hilfreich und gut und natürlich Menschen. Stellen Sie Ihre Gruppe sorgfältig zusammen. Ein reiner Schlägertrupp bringt genauso wenig wie ein Haufen in sich gekehrter Zauberer.

"Demon's Winter" ist ein neues Rollenspiel von SSI. Es hat nichts mit der "Advanced Dungeons and Dragons"-Reihe zu tun. Vielmehr erinnert es an ältere SSI-Rollenspiele wie "Wizard's Crown"und "Eternal Dagger". Das Spiel wird mit einem umfangreichen englischen Handbuch geliefert. PC-Benutzer können Demon's Winter auf Festplatte installieren. Die PC-Version läuft sowohl unter CGA als auch EGA und benötigt mindestens 384 KByte RAM. *go*



◀ Allein auf weiter Flur — Ihre Gruppe wartet auf die Monster (MS-DOS/EGA)



In Demon's Winter stecken jede Menge Feinheiten. Schon wenn man sich durchs Handbuch beißt, stößt man auf manches Detail. Es gibt einen Tag- und Nacht-Zyklus, schummelnde Händler, befahrbare Ozeane, ein cleveres Magiesystem und 25 unverzichtbare Talente für die Charaktere. Natürlich sind auch genügend Feinde da, denen Sie in den Kämpfen ordentlich zusetzen können.

Insgesamt ist Demon's Winter eine gelungene Mischung aus "Phantasie", "Wizard's Crown" und ein klein wenig "Ultima". Für einen kräftigen Punktabzug sorgt allerdings die Spargrafik, die aus purem Text und farbigen Klötzchen besteht. Wenn man Ultima-V-verwöhnt ist, kann einem da der Rollenspiel-Appetit fast vergehen. Wer sich daran nicht stört, wird seinen Rollenspiel-Spaß haben.

Operation Feuersturm

C 64
49 Mark (Diskette) ★ Markt & Technik

Grafik: 23	Sound: 0	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 44		
Abenteuerspiel der Standard-Klasse mit deutschen Texten		

Eine ebenso mächtige wie unverschämte Organisation hat einfach aus einem NATO-Stützpunkt einen Atomsprengkopf geklaut. Nun wollen die unfreundlichen Gesellen auch noch 2000000 britische Pfund in Gold haben. Dafür verzichten sie auch darauf, eine Großstadt zu atomisieren.



Das grüne Schloß der bösen Buben (C 64)

Sie sind ein Spezialagent, der mit einem Fallschirm in das gut bewachte Hauptquartier der Bösen eindringt und die Rakete am Start hindern soll. Natürlich haben die Banditen etwas dagegen und wollen Sie an Ihrer Heldentat hindern. Und so kann es passieren, daß Sie in einen Schuppen eingesperrt werden, mit Fesseln an den Händen und einer Flasche auf dem Boden. Ein guter James-Bond-Verschnitt weiß, was er jetzt zu tun hat!

"Operation Feuersturm" ist ein Grafikadventure mit deutschem Parser. Es wird auf einer beidseitig bespielten Diskette geliefert. Die Nachladezeiten zwischen den Bildern halten sich in erträglichen Grenzen. Grafisch ist das Abenteuer nicht auf dem neuesten Stand.

Das Handbuch ist einsteigerfreundlich gestaltet. Neben einer kleinen Hintergrundgeschichte finden Sie darin auch erste Tips zum Weiterkommen und den gesamten Wortschatz des Abenteuers. Das wird Ihnen manchen Ärger mit der richtigen Wortwahl ersparen. *go*



"Operation Feuersturm" ist sicher keines der besten Adventures für den C 64. Dazu sind die Grafiken zu einfach und laienhaft gezeichnet. Auch die Rätsel sind nicht allzu schwierig. Der deutsche Parser ist nicht der Verständigste, aber als Hilfestellung gibt es das Handbuch, in dem alle wichtigen Befehle stehen. Operation Feuersturm ist besonders für Adventure-Neulinge interessant. Auch die Karte und die Tips in der Anleitung helfen dem unerfahrenen Abenteurer bei seinen ersten Schritten. Ein paar Features mehr, wie eine Punkte-Anzeige, hätten nicht geschadet.

Operation Feuersturm kann erfahrenen Abenteuerspielern nur ein schwaches Lächeln abringen und sich nicht mit Infocom- oder Magnetic-Scrolls-Titeln messen. Für Adventure-Anfänger, die Wert auf einen deutschsprachigen Parser legen, ist es aber eine brauchbare Anschaffung.

Jack Nicklaus

MS-DOS (C 64)
55 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik: 72	Sound: 12	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
Gepflegte Golf-Simulation mit verschiedenen Computergegnern		



Haut er in den Teich? In den Sand? Ins Gehölz? Oder gar ins Loch? (MS-DOS/EGA)



Gute Golf-Simulationen gibt's schon reichlich. "Jack Nicklaus" tut sich entsprechend schwer, mit neuen Features aufzuwarten. 3D-Grafik, verschiedene Schwierigkeitsgrade und einfache Bedienung sind schon Standard. Doch es gibt hier auch ungewöhnliche Feinheiten, die Freude machen: die Computergegner sind prima Partner für Solo-Spieler, die besten Ergebnisse werden gespeichert und der Geldscheffel-Spielmodus bringt Abwechslung. Die immer wieder auftauchenden Tips von Meister Jack Nicklaus hätte man sich sparen können, sie unterbrechen nur den Spielfluß.

Die MS-DOS-Version macht auf einem schnellen Maschine wie einem AT wirklich Freude. Auf XTs mit 8 MHz sind Bildaufbau und Spieltempo dermaßen quälend langsam, daß einem die Lust vergeht. Die gute *POWER*-Wertung gilt deshalb nur, wenn man das Spiel auf einem MS-DOS-PC mit mindestens 10 MHz laufen läßt.

Der Amerikaner Jack Nicklaus gehört zu den Besten der Welt, wenn es um das kunstvolle Versenken eines kleinen Balles in 18 Löcher geht. Der Golf-Champ tüftelte zusammen mit einer Handvoll Programmierer an der neuen Golf-Simulation "Jack Nicklaus on his greatest 18 Holes" — oder auch kurz und schmerzlos "Jack Nicklaus" genannt.

Drei Golfplätze mit je 18 Löchern werden dem Bildschirm-Sportler geboten; Datendisketten mit neuen Parcours sind in Vorbereitung. Umgeben von ansehnlicher 3D-Grafik steht Ihre Spielfigur in der Mitte des Bildschirms und zielt Richtung Loch. Die Wahl von Schläger, Schlagrichtung, Effet und Schlagstärke liegt bei Ihnen.

Bis zu vier Golfer können gleichzeitig antreten. Es gibt sogar neun unterschiedlich starke Computergegner.

Die getestete MS-DOS-Version läuft mit Hercules-, CGA- sowie EGA-Grafikkarten und benötigt 384 KByte RAM. *hl*

World Snooker

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ CDS

Grafik: 65	Sound: 32	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 71		
Variantenreiche Billard-Simulation		



Was "Chuck Yeagers AFT" für Flugsimulatoren, ist Steve Davis World Snooker für Billardspiele. Der Billard-Fan bekommt so ziemlich alles, was es zu spielen gibt. Der Computergegner ist gut, die Bewegungen der Kugeln sind schnell und flüssig, die Hilfsfunktionen machen das Programm nicht zu leicht — so muß eine Billard-Simulation sein.

Frisch aus der Grusel-Ecke stammen allerdings die Soundeffekte: Es macht "Tick", wenn eine Kugel getroffen, "Puck", wenn eine versenkt wurde. Nicht minder ärmlich klingt die Musik: die Platte, von der sie digitalisiert wurde, muß teuflisch verstaubt gewesen sein — was dem Spiel allerdings keinen Abbruch tut.

Wieder hält ein Prominenter sein digitalisiertes Köpfchen für ein Computerspiel hin. Diesmal ist's Billard-Experte Steve Davis, der auf der Packung von "World Snooker" mit Gewinnergrinsen einen Pokal stemmt und damit kräftig Kugel-Kompetenz vermittelt. Steve lächelte schon für "Steve Davis Snooker", das vor einiger Zeit auf 8-Bit-Computern erschien. "Steve Davis World Snooker" ist die erweiterte 16-Bit-Version, die kräftig aufpoliert und mit einer Maussteuerung versehen wurde. Das Programm beherrscht nicht nur zwei "Snooker"-Varianten, sondern auch "Caram" (Carambolage knifflig), englisches "Billard" (äußerst britisch), "Pool" (englische Variante) und noch ein "Pool" (amerikanische Variante — wird in jeder besseren Kneipe gespielt). In der englischen Anleitung werden alle Spielarten ausführlich erklärt.

Hat man sich für eine Variante entschieden, legt man einen von sechs Schwierigkeitsgraden fest, wahlweise tritt man gegen einen "normalen" Mitspieler an. Dann geht's los: Man stellt ein, mit welcher Wucht und welchem Spin man die Kugel treffen will, die Richtung ist auch nicht unerheblich. Danach klickt man "Play", die Kugel saust über den grünen Filz — mit etwas Glück trifft man sogar. Wer permanent danebendrischt, kann computergesteuerte Hilfe anfordern. Es erscheint dann eine Hilfslinie, die zeigt, wohin die gestoßene Kugel rollen wird. Beim Üben darf man mißlungene Stöße zurücknehmen. Außerdem kann man jederzeit an die Taschen zoomen und sieht so in kniffligen Situationen mehr. *al*

Heißer Kampf auf grünem Filz (ST) ▶



Litti's Hot-Shot

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik: 31	Sound: 37	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 73		
Litti kilometerweise im Abseits: ein Schuß in den Ofen		

In England ist ein neues Fußballspiel erschienen, für das der britische Kicker Gary Lineker seinen Namen hergibt. Für den deutschen Markt hat man Gary gegen den Bundesliga-Spieler Pierre "Litti" Littbarski vom 1. FC Köln ausgetauscht. Aus "Gary Lineker's Hot-Shot" — so heißt die Fußball-Simulation in England — wurde in Deutschland "Litti's Hot-Shot".



Nach Eckbällen ergeben sich gute Torchancen (C 64)

Auf dem Bildschirm wird immer ein Teil des Spielfelds gezeigt und gescrollt. Sie steuern jeweils den Kicker Ihres Teams, der dem Ball am nächsten steht. Die Schußstärke hängt davon ab, wie weit ein Balken auf der Stärkeanzeige ausschlägt, wenn man den Feuerknopf losläßt. Durch gleichzeitiges Bewegen des Joysticks gegen die Laufrichtung kann man sogar einen Fallrückzieher riskieren. Zu beherztes Grätschen in des Gegners Knöchel wird mit Freistoß geahndet. Wer zu oft tritt, sieht die rote Karte und fliegt vom Platz. Sie spielen entweder gegen einen menschlichen Gegner oder eines der Computer-Teams. Parameter wie Spielzeit und Stärke des Computers (es gibt vier Stufen) können verändert werden. *hl*



Na ja...

Zur Ehrenrettung von Pierre Littbarski muß man klarstellen, daß sich seine Fußballkünste in wesentlich höheren Regionen bewegen als die Programmierkünste der Schöpfer dieses Grusel-Sportspiels. Die klumpige Grafik wirkt reichlich plump und das Scrolling wabert zäh vor sich hin. Der ganze Spielfluß leidet unter dem zu kleinen Bildschirmausschnitt, der das Spielfeld zeigt. Oft ist kein Mitspieler zu sehen und von gezielten Pässen kann man nur träumen. Das Programm hat einen gewissen Spar-Spielwitz, kann aber im Vergleich gegen die Konkurrenz nicht bestehen. Wer einen C 64 hat, soll lieber zu "Microprose Soccer" oder "Emlyn Hughes International Soccer" greifen. Das sind zwei wirklich gute Fußballspiele, gegen die Litti's Hot-Shot wie ein C-Klassen-Vertreter wirkt.



Circus Attractions

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Golden Goblins

Grafik: 86	Sound: 81	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 77		
Das bisher beste Zirkusspiel mit fünf witzigen Disziplinen		

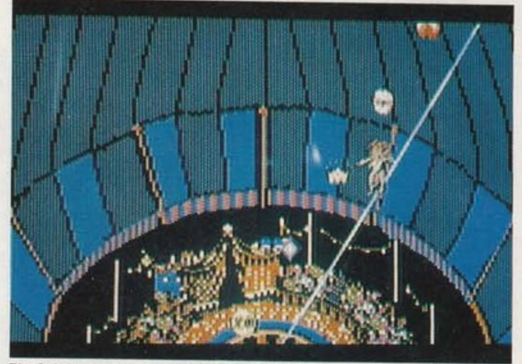
Hereinspaziert, verehrte Joystick-Schwingerinnen und Feuerknopf-Akrobaten — es ist wieder Zirkuszeit. Die "Circus Attractions" bestehen aus fünf Zirkusnummern. Untrainierte dürfen ausgiebig üben, bevor sie sich in die Arena wagen.

Im ersten Teil der Vorstellung versucht man, auf dem Trampolin möglichst hoch zu springen. Da die Nummer nicht gerade vor Originalität strotzt, muß man Salti schlagen, um das verwöhnte Publikum bei Laune zu halten. Beim Jonglieren bekommt man solange Bälle zugeschmissen, bis man sechs Tennisbälle und eine Keule in der Luft hält — schwer! Das Seiltanzen ist eine Frage des Gleichgewichts, Wagemutige versuchen einen Handstand. Das Clownspringen gibt sich klassisch: Drei Clowns versuchen sich an der alten Nummer mit zwei Trampolinen. Beim Messerwerfen rotiert die Partnerin auf einer Scheibe. Eine Assistentin reicht Ihnen handliche Messerchen, die sie dann elegant Richtung Scheibe schlenzen (schwitz). Sollten Sie die Dame treffen: Die Messer sind nicht scharf (Seufzer der Erleichterung).

Die Circus Attractions können zwei Spieler gleichzeitig spielen. Sie arbeiten dann als Team und werfen sich beispielsweise beim Jonglieren gegenseitig die Bälle zu. *al*



Bei Circus Attractions (nicht verwechseln mit "Circus Games") nimmt man sich gottlob nicht so bierernst. Beispielsweise hält die Assistentin beim Messerwerfen ab und zu eine Stange Dynamit bereit — gemein! Nachdem sich bei Epyx im letzten Jahr nichts Umwerfendes tat, ist Circus Attractions mein momentaner Sportspiel-Favorit. Schade, daß es nur fünf Disziplinen gibt und einige zu steuern sind. Vor allem beim Jonglieren gerät man in Panik. Lob für die Grafiker, die aus dem C 64 erstaunliche Farbtöne herausholten.



Ein Schritt daneben, und die Seiltänzerin kann als menschlicher Pfannkuchen Karriere machen (C 64)

The Duel — Test Drive II

MS-DOS (Amiga, C 64)
55 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik: 69	Sound: 51	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 69		
Jenseits vom Tempolimit: Autorennen gegen den Computer		

Eine Landstraße im Berufsverkehr — und Sie haben es verdammt eilig, weiterzukommen. Doch auf der ganzen Strecke schleichen Transporter und PKWs vor Ihnen her. Da gibt's nichts anderes als Gas geben, Augen zu und überholen. Bei "The Duel — Test Drive II" können Sie mit einem Porsche oder einem Ferrari über die Straßen brettern, andere Autos überholen und lästigen Polizeistreifen davonfahren. Die wollen ausgerechnet Sie wegen Geschwindigkeitsübertretung drankriegen. Am Ende eines jeden Streckenabschnittes finden Sie eine Tankstelle, an der Sie Ihre Streckenzeit mitgeteilt kriegen.

"The Duel" ist der Nachfolger zum PS-Programm "Test Drive". Neu ist, daß Sie auf Ihrer Fahrt einen Konkurrenten haben, dem Sie davonfahren müssen. Auf den einfacheren Strecken ist das nicht schwierig. Doch in einem höheren Schwierigkeitsgrad zeigt Ihnen der Computerfahrer die Rücklichter. Es gibt zwölf Schwierigkeitsstufen. Ab der fünften müssen Sie selber die Gänge schalten.

Auf einem AT mit EGA-Grafik fährt sich The Duel ordentlich flott. Auf einem XT sollten Sie CGA-Grafik den Vorzug geben, damit es nicht zu langsam wird. Das Programm läuft auch unter Hercules. Die MS-DOS-Version braucht mindestens 512 KByte RAM. *go*



Auf der Überholspur sind die Mitfahrer sehr entgegenkommend (MS-DOS/CGA)



Die Polizei im Rücken, der Transporter vor der Nase und keine Überholmöglichkeit in Sicht... doch da! Eine kleine Lücke, Gas geben und nichts wie raus. Der Wagen auf der Gegenfahrbahn kommt immer näher — gleich kracht's. Doch ich bin schneller. Ich sehe noch einmal in den Rückspiegel: Das Polizeiauto ist verschwunden.

Test Drive II bringt ein gutes Fahrgefühl. Auch die Landschaften sind abwechslungsreicher als beim Vorgänger. Vorbei ist das ewige "Am-Felsen-entlang"-fahren. Die Steuerung der Fahrzeuge geht in den einfacheren Levels recht leicht von der Hand. Leider gibt es nur zwei Wagen — einen Porsche und einen Ferrari. Auf den jetzt veröffentlichten Zusatzdisketten "The Supercars" und "California Challenge" gibt es neue Autos und weitere Landschaften. The Duel bietet mehr Abwechslung als sein Vorgänger Test Drive. An "Grand Prix Circuit" kommt es zwar nicht heran, ist Rennsportfans aber durchaus zu empfehlen.



Neben einem satten Schwung Tips und Tricks findet Ihr diesmal einen besonderen "Film"-Modus

"Tip des Monats" wurde diesen Monat der "Film"-Modus für "Dragon's-Lair" auf dem Amiga. Ihr drückt ein paar Tasten, schon läuft das Spiel vor Euren Augen ab.

Solche "Cheats" sind in der Redaktion sehr beliebt. wir könnten ruhig ein paar mehr gebrauchen, um sie in der POKE-Ecke zu veröffentlichen. Wenn Ihr also POKE's, Cheat-Modi, Tricks, Continue-Modi oder Kniffe habt, um ein Spiel leichter zu machen: immer her damit. Selbstverständlich werden auch "normale" Lösungen und Karten genommen.

Als "Bonbon" haben wir eine Liste aller bisher erschienenen Tips zusammengestellt. Ihr findet sie auf Seite 58/59. Viel Spaß wünscht Euch

[Unterschrift]

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats:

Dragon's Lair

Auch wenn sich der Spielwert in Grenzen hält: "Dragon's Lair" auf dem Amiga besticht durch sehr gute Grafik. Wer aber kein geübter Joystickrecke ist, hat kaum eine Chance, die höheren Levels zu sehen. Das ist jetzt vorbei. Mit dem Tip von Stefan Winterstein aus Hamburg bekommt man jede Szene im Spiel wie in einem Film zu sehen. Stefan war der erste, der uns den Trick verriet. Folgende Tasten müssen gleichzeitig gedrückt werden: <Escape>, <L>, <N>, <R>, <7> und < - > (Taste links neben der rechten "Shift"-Taste).

Drückt man nach dieser Fingerverknotungs-Aktion die Taste "0", so startet der "Film". Man legt gemütlich die Füße auf den Computertisch und wechselt ab und an mal eine Diskette. Der Rest läuft vollautomatisch — viel Spaß beim Zusehen.

Elite

Elite und kein Ende: Jens Fangmeier aus Hamburg kann Euch einiges zu den fünf Missionen der 16-Bit-Versionen verraten.

1. Die Constrictor Vulgaris
Nach 64 Hyperraumsprüngen in der zweiten Galaxie bekommt man an der nächsten Space-Station diesen Auftrag. Nun müßt Ihr nur noch den jeweiligen Anweisungen an den Stationen folgen, und dann trefft Ihr bald auf dieses geheime Raumschiff.

2. Überbringen von Thargoiden-Papieren
Auch diese Mission erhält man erst nach einer Anzahl von Hyperraum-Sprüngen. Ihr sollt Papiere zu einer bestimmten Raumstation bringen. Unterwegs werdet Ihr andauernd von Thargoiden angegriffen, die Euch in Zweier-, Dreier- oder Vierer-Formationen anfallen.

3. Supernova — Rettet die Menschheit
Überraschung: Kaum ist man aus dem Hyperraum aufgetaucht, blinkt der Bildschirm rot. Man bekommt die freundliche Meldung, daß ein Treibstoff-Leck aufgetreten ist. Um nicht ohne Sprit dazustehen, solltet Ihr an der Sonne auftanken, sonst treibt Ihr rettungslos im All. Nach dem Auftanken die Space-Station anfliegen und dort die Menschen an Bord nehmen. Jetzt sofort und ohne Verzögerung das nächste System anfliegen. Hier erhaltet Ihr als Belohnung ein Kilo Gems.

4. Zerstören der Cougar
Im Gegensatz zur Constrictor ist die Cougar mit einem Cloaker ausgestattet. Das heißt, sie wird in unregelmäßigen Abständen unsichtbar und ist damit nicht zu treffen. Diese Mission ist sehr schwer. Wenn Ihr Sie endlich zerstört habt, findet Ihr in den Überresten den Cloaker.

5. Die von Thargoiden besetzte Raumstation
Nach Annahme dieser Mission einfach ins nächste System fliegen. Die Raumstation ist mit einem (!) gezielten Schuß zu zerstören. Leider tauchen dann immer mehr Thargoiden-Raumer auf und machen einem das Händlerleben schwer. Wenn man dann die nächste Raumstation anfliegt, ist auch diese von Thargoiden besetzt. Übrigens könnt Ihr die Station auch rammen. Wer diese Mission geschafft hat, bekommt als Belohnung einen ECM-Jammer (praktisch, um auch Thargoiden mit Raketen abzuschießen).

Der Cheat-Modus für Elite ist ja nun hinreichend bekannt. Wenn Ihr im "Hacker V1.0"-Menü seid, guckt Euch mal folgende Bytes an. Alle Zahlen beziehen sich auf die Atari ST-Version:

Byte 91 — Nummer der nächsten Mission
Byte 93 — Mission Status (0 = z. Zt. keine Mission)
Byte 95 — Mission Zielsystem
Byte 97 — Noch nötige Anzahl der Hyperraumsprünge

Wer von Euch findet die Werte für die Missionen der Amiga-Version heraus?

King's Quest IV

Es war einmal die wunderschöne Königstochter Rosella, Tochter von König Graham und Heldin dieses Fantasy-Abenteuers (gegen das ihr kurzes Gastspiel in Larry II als Friseuse — trotz gelungener schauspielerischer Leistung — ziemlich verblaßt). Rosella muß, um ihrem Vater das Leben zu retten, zuerst den von der bösen Lolotte entwendeten Talisman der guten Fee Genesta zurückholen. Innerhalb von 24 Stunden muß ihr das gelingen, da Genesta nur noch diese Zeit ohne ihren Talisman leben kann, eine Rettung von König Graham ohne Hilfe der guten Fee jedoch aussichtslos ist.

Deshalb keine Zeit verschwenden, zuerst probeweise die Insel erforschen, nebenbei einen Plan zur Orientierung machen — und danach noch mal ganz von vorne beginnen.

Als Königstochter interessiert Rosella vor allem, ob sich ein Frosch mit Krone durch Küssen immer in einen Prinzen verwandelt oder ob das Ganze doch nur ein Märchen ist. Sie wirft den unter der Steinbrücke gefundenen, goldenen Ball vom rechten Ende des Teiches "ganz zufällig" in Richtung Frosch. Als dieser brav apportiert, nimmt sie ihn voller Ekel hoch und küßt ihn — rein zu Forschungszwecken. Und siehe da, Frösche mit Kronen sind doch immer verzauberte Prinzen, wohl etwas hochnäsige, die sich für Bauernmädchen zu Schade sind, jedoch auch großzügige, die sich immerhin mit einem nützlichen Geschenk bedanken.

Rosella geht lieber Richtung Westen ins Geisterhaus, froh, daß sie sich nicht mit einem ar-

roganten Prinzen herumärgern muß. Dort nimmt sie im Wohnzimmer kurzerhand das Shakespeare-Buch an sich. Ein Blick auf das Bild über dem Kamin lenkt ihr Interesse auf die linke Wand des Raumes. Sie entdeckt eine Geheimtür, hinter der sich eine Treppe zu einer Orgel und eine im Moment viel interessantere Schaufel befindet. Rosella beschließt nach genauer Inspektion des Hauses, bei Nacht noch einmal herzukommen und momentan lieber einen Besuch bei den sieben Zwergen zu machen.

Trotz ihres Mutes ist und bleibt Rosella eine Frau, die sich über die Unordnung in der Mühle der Zwerge so aufregt, daß sie kurzerhand alles andere vergißt und sich mit Feuereifer an die längst notwendige Raumkosmetik macht. Nach gemeinsamem Essen und erneuter Beseitigung der Unordnung entdeckt sie auf dem Tisch einen mit Diamanten gefüllten Beutel. Beim Rückgabeversuch an den sich im äußersten rechten Teil des Bergwerks befindlichen Zwerg, erhält sie von diesem zusätzlich den Diamanten, die sie behalten darf, noch eine äußerst nützliche Laterne.

Bei der ziellosen Suche nach hilfreichen Dingen entdeckt Rosella einen Wurm; sie beschließt, angeln zu gehen. Beim Gespräch mit dem Fischer wird sie vom Mitleid überwältigt und schenkt ihm spontan die Diamanten. An die als Gegengeschenk erhaltene Angel befestigt sie als Köder den fetten Wurm und fängt beim Fischen am äußersten Ende des Steges lediglich einen toten Fisch. Da ist doch der Amor-Bogen, den Jung-Amor vor Schreck über ihr Auftauchen beim täglichen Bad im Pool liegenläßt, wesentlich angenehmer zum Herumtragen. Rosella schießt damit bei nächster Gelegenheit auf das Einhorn und sichert sich dadurch dessen Freundschaft. Vom Lautenspieler erhält sie — nachdem sie ihm das Buch geschenkt hat — die Laute und beglückt dadurch nicht nur ihn, sondern vor allem seine Umwelt. Fasziniert lauscht der flötenspielende Pan ihrem Lautenspiel und tauscht gerne seine Flöte gegen ihre Laute ein. Interessiert, was sich wohl westlich vom Steg im Meer befindet, schwimmt Rosella los — auf ständiger Hut vor Haien. Auf Genestas Insel angekommen, entdeckt sie neben einer Pfauenfeder im Sand nichts Neues. Sie schwimmt zurück und beschließt zu erforschen, was sich am Ende des Bergpfades befindet. Nach dem unerfreulichen Aufenthalt bei Lolotte sieht Rosella ihre einzige Hoffnung, das für einen Ritt des Einhorns notwendige Zaumzeug zu finden, erneut jenseits des Meeres. Verschluckt von dem Wal muß sie all ihre weibliche Cleverness anwenden, um einen Ausweg zu finden. Sie krabbelt im Zick-Zack-Bogen ganz links oder rechts in der Mitte die große Zunge hoch, um den Wal dann in der oberen Zungenmitte mit der Feder kräftig zu kitzeln. Lebend aus dem Wal ausgespuckt, ist ihre Lage nicht viel hoffnungsvoller.



Nach Norden schwimmend, erreicht sie erschöpft eine einsame Insel irgendwo im Meer, weit entfernt von Tamir. Unerwartete Hilfe erhält Rosella von einem Pelikan, der aus Dankbarkeit für den toten Fisch eine silberne Pfeife fallen läßt. Bevor Rosella in die Pfeife bläst, entdeckt sie in der Spitze des Wracks noch das lange gesuchte Zaumzeug für das Einhorn. Ein Ritt auf dem Rücken des durch die Pfeife angelockten Delphins bringt sie sicher nach Tamir zurück. Rosella eilt an die Stelle, wo sie den Liebespfeil auf das Einhorn geschossen hat, zäumt es und reitet mit ihm direkt zu Lolotte.

Doch Lolotte ist noch nicht zufrieden; als neue Aufgabe gilt es, die Zauberhenne vom Menschenfresser zu beschaffen. Bei der Suche nach neuen Hilfsmitteln entdeckt Rosella einen Weg, hinter den Wasserfall zu gelangen. Sie zieht die Krone auf und... Da man immer aufhören sollte, wenn es spannend wird, geht's erst in der nächsten *POWER PLAY* weiter! Auch diese Lösung stammt von Uta Hervol.

Pool of Radiance (C 64)

Jörg Lotter aus Darmstadt beschreibt, wie man bei "Pool of Radiance" (C 64) einen Charakter herstellen kann, der Rüstungsklasse (AC) -55 und 55 Schadenspunkte (Damage) hat.

Dazu müssen Sie in einen Weapon-Shop gehen und folgendes tun:

1. Einen Fighter mit zirka 30 Pfeilen (Arrows) ausrüsten.
2. Die Pfeile im View/Item-Menü solange mit "halve" aufteilen, bis alle Plätze der Inventory-Liste belegt sind.
3. Den Pfeil auf Platz eins der Liste mit "drop" entfernen und durch eine gekaufte Armor ersetzen.
4. Die Pfeile auf Platz zwei der Inventory-Liste mit "join" sammeln.
5. Die Armor auf Platz eins und die Pfeile auf Platz zwei mit "ready" in Gebrauch nehmen.
6. Die Pfeile auf Platz zwei der Liste wieder mit "halve" aufteilen, bis der Befehl "halve" verschwindet und die Anzeige automatisch auf "join" springt.
7. Nun auf die Pfeile auf Platz zwei der Liste gehen (es müssen mindestens noch zwei Pfeile sein) und ein letztes Mal den Feuerknopf oder "Return" drücken.

Nun verschwindet die Armor, und auf Platz eins der Inventory-Liste erscheint ein "Bag" (AC-Bag), welches, in Gebrauch genommen, einen AC von —55 ergibt.

Das so erzeugte Bag behält immer den Charakter des aus ihm erzeugten Items. Das Bag, das aus einer Lederrüstung hergestellt wurde, kann an einen Dieb weitergegeben und von diesem in Gebrauch genommen werden.

Nach dem gleichen Verfahren kann auch ein Bag aus einer Waffe hergestellt werden, welches dann eine Schlagkraft (Damage) von zirka 55 Hitpoints besitzt. Das zuerst erzeugte AC-Bag muß jedoch unbedingt an ein anderes Party-Mitglied gegeben werden, da sonst eine Umwandlung nicht möglich ist.

Sind alle Party-Mitglieder entsprechend ausgerüstet, kann man die im Wege stehenden Monster nur bedauern.

Oliver Swienty aus Dinslaken fand eine Methode, die Gegenstände eines Charakters zu verdoppeln: Wer Items verdoppeln will, muß sich zwei Save-Game-Disks machen. Die Charaktere werden auf bei-



den Seiten abgespeichert (mit "Remove Character"). Nun gibt man einem Charakter mit "Trade" alle Gegenstände. Die nun verarmten Partymitglieder werden nun auf der einen Seite abgelegt ("Remove Character") und von der zweiten Seite der Save-Game-Disk wieder geladen. Wichtig ist, daß der Charakter, dem die Items gegeben wurden, nicht "removed" wird.

Zum Schluß noch ein Tip für Kämpfe gegen Monster, die wieder auferstehen können (z. B. Trolls). Man sollte es mal mit "Flask of Oil" versuchen. Wenn das Monster tot ist, kann sich ein Charakter auf die Stelle des getöteten Untiers stellen. Dann weiß das Programm nicht mehr, wohin mit dem wiedererstehenden Lebewesen — das Monster taucht nicht wieder auf.

BARD'S TALE III

Was? Schon wieder "Bard's Tale III"? Die Serie ist doch in der letzten *POWER PLAY* beendet worden! Keine Angst, Ihr müßt Euch nicht in neue Dungeons stürzen oder tückische Rätsel lösen. Ihr findet hier lediglich eine Liste aller wichtigen Gegenstände, die man im Spiel braucht. Oliver Warscher aus Innsbruck hat sie für Euch zusammengestellt. Gegenstände, die man schnell bekommen kann, sind nicht in der Liste verzeichnet. Die gute alte "Torch" werdet Ihr also nicht finden, lediglich die besonders leckeren Items...

Gegenstand	Besonderheit
Harmonic Gem	füllt alle Spellpoints der Magier auf
Crystal Gem	wie Harmonic Gem, nur öfter verwendbar
Soothing Balm	alle Hitpoints der Party werden aufgefüllt
Youth Potion	verjüngt alten Charakter
Elf Cloak	AC -2
Elf Boots	schützt vor feindlichen Zaubersprüchen
Shield Ring	AC -2
Shadow Shiver	Waffe für einen Rogue
Song Axe	Schleuderaxt für den Barden (70')
Stoneblade	sehr gute Waffe für Warriors, versteinert
Firehorn	ca. 30 HP an Monstergruppe
Frosthorn	ca. 100 HP an Monstergruppe (40')
Flamehorn	ca. 150 bis 300 HP an Monstergruppe (60')
Troll Ring	erhöht Hitpoints
Nospin Ring	Spinners haben keine Wirkung mehr
Breath Ring	schützt gegen Drachenfeuer
Speed Boots	erlaubt die Flucht bei einem Angriff
Tao Ring	AC -5
Power Ring	Spruch MAGM (90')
Ag's Arrows	gute Pfeile
Arrows of Life	sehr gute Pfeile (Wa, Hu, Mo, Pa, Ba)
Stealth Arrows	sehr gute Pfeile, AC -2
Black Arrows	sehr gute Pfeile gegen eine ganze Monstergruppe
Valerian's Arrows	AC -4
Master Wand	Gruppe von Feinden: 100 bis 400 HP (Spruch NILA)
Dragon Wand	Gruppe von Feinden: 100 bis 400 HP (50')
Power Wand	Greater Demon kämpft für die Party
Wand of Force	Spruch WIFI (300 bis 600 HP, 20')
Brother's FGN	Kringle Brothers erscheinen
Van FGN	Vanquisher erscheint
Herb FGN	Herb erscheint
Death FGN	Black Death erscheint
Shield Staff	Waffe, AC -2
War Staff	gute Waffe für Ba, Mo, Wa, Hu, Ro und alle Magier
Sorcer Staff	AC -2
Conjur Staff	AC -2
Staff of Mangar	AC -4, gute Waffe für alle Zauberer, bei den Magiern wird nur die Hälfte der benötigten Spellpoints abgezogen!
Dmnd Staff	AC -1, erhöht schnell die Spellpoints
Steady Eye	AC -4 für Hunter
Incense	alle Hitpoints für eine Figur zurück
Sphere of Lanatir	AC -5
Eelskin Tunic	AC -4 für Hunter
Purple Hurt	Spruch REST, für jeden
Surhand Amulet	für Rogue, erhöht Treffsicherheit
Holy Handgrenade	allen Feinden 200 bis 800 HP, Spruch MAMA
Dynamite	allen Feinden 200 bis 800 HP, Spruch MAMA

Von den "Harmonic Gems" bis zum "Dynamite"...

Gegenstand	Besonderheit
Aram's Knife	Wurfmesser, 200 bis 400 HP, Spruch NILA
Death Drum	AC -2, für Barden, Spruch DEST
Cli Lyre	AC -5, für Barden, Spruch WIFI
Dmnd Suit	AC -15, für Warrior, kann über Rüstung getragen werden
Poison Dagger	guter Dolch für Rogue, vergiftet
Thief Dagger	guter Dolch für Rogue
Flame Sword	AC -1, gute Waffe für Wa, Hu, Pa
Kali's Garotte	sehr gute Waffe für Rogue
Dmnd Flail	sehr gute Waffe für Pa, Wa
Red's Stiletto	AC -2, sehr gute Waffe für Rogue
Misericorde	AC -3, hervorragende Waffe für Rogue, Spruch CAEY
Truth Lance	AC -1, gute Waffe für Hunter
Hammer of Wrath	gute Waffe für Warrior
Kael's Axe	gute Axt für Wa, Pa, Hu, Ba
Pureblade	Schwert für Paladin
Dmnd Hlem	AC -4
Thieves Hood	AC -4, als Spruch während des Kampfes: AC -4 für alle
Ferofist's Helm	guter Helm für Warrior
Helm of Justice	AC -9, hervorragender Helm für Rogue
Crown of Truth	AC -10, hervorragender Helm für Warrior
Sorcerers Hood	AC -3, für Zauberer
Dmnd Shield	sehr gutes Schild, AC -5
Tung Shield	AC -7, Schild für Warrior
Dmnd Plate	AC -8, sehr gute Rüstung für Wa, Pa
Dmnd Bracers	AC -8, sehr gute Rüstung für Rogue und Zauberer
Tung Plate	AC -12, hervorragende Rüstung für Warrior
Titan Bracers	AC -10, hervorragende Rüstung für Wa, Ro, Zauberer
Blood Mesh Robe	AC -4, Zaubersprüche halten länger
Sceadu's Cloak	AC -12, hervorragende Rüstung für Rogue
Ministrel Gloves	AC -7, sehr gute Handschuhe für Barden

...findet Ihr in der Liste alle wichtigen Ausrüstungsgegenstände

Zak McKracken

Nachdem in der *POWER PLAY* 2/89 die "Zak McKracken"-Lösung erschien, gab es noch Fragen, die Ihr uns häufig gestellt habt:

Wie kommt man an die Sauerstoffflasche?

— Im Flugzeug verstopft man das Waschbecken mit Toilettenpapier. Wenn das Wasser überfließt, geht man schnell zum vordersten Sitz und nimmt das Feuerzeug.

Das Flugzeug bietet aber noch mehr Gemeinheiten: Auf einem beliebigen Flug verfährt man wie oben erwähnt (Ausguß verstopfen, Wasserknopf drücken, Klingel drücken). Wenn die Stewardeß angelaufen kommt, rennt man nach vorne, ohne Zeit zu verlieren. Dort steckt man das Ei in die Mikrowelle, stellt sie an und geht auf seinen Platz. Ist das Ei geplatzt, hat man Zeit, sich genauer umzusehen. Man untersucht schnell alle Gepäckfächer. In dem letzten, das man öffnet (egal, von welcher Richtung) befindet sich die Flasche.

Wie macht man in der Höhle Feuer?

— In der Höhle macht man mit dem Feuerzeug Licht. Mit dem Ast oder dem Golfschläger kommt man an das Nest auf dem Regal. An der Feuerstelle zündet man Nest und Ast mit dem Feuerzeug an.

Jetzt benutzt man die Kreide auf den "Strange markings". Es öffnet sich ein Durchgang. In dem Raum dahinter benutzt man die Fernbedienung und holt sich den blauen Kristall.

Stealth Fighter

Peter Weltz aus Obertshausen hat einen netten kleinen Trick herausgefunden, wie Ihr bei der Simulation "Project Stealth Fighter" die begehrte Congressional Medal of Honor-Medaille und einen Haufen Punkte bekommt.

Einen neuen Piloten anwählen, alle Schwierigkeitsgrade auf "Ultimate" setzen und die Mission "Zerstöre die Landebahn nördlich von Berlin" aussuchen. Die Maschine mit zwei Maveriks, einer Durandal und einem Treibstoffbehälter beladen. Nach dem Start sofort auf zwei Kilometer Höhe aufsteigen und keine feindlichen Flugzeuge abschießen. Danach die beiden SAM-Stationen in die Luft jagen, den Radar-Posten läßt man ungeschoren.

Dann ganz normal die Landebahn mit der Durandal-Bombe sprengen und sich sofort auf den Heimweg machen (auf dem Rückflug keine Kämpfe!). Wenn Ihr dann wohlbehalten gelandet seid, bekommt Ihr die CMOH-Medaille und zirka 30 000 Punkte.



POKE-Ecke

Katakis (C 64)

Der POKE für das Ballerspiel "Katakis" auf dem C 64 stammt von Thomas Ullrich aus Stutensee. Ihr löst einen Reset aus und gebt folgende POKEs ein:
POKE 13999, 173
POKE 14103, 173
Dann wird mit
SYS 2261
das Spiel gestartet. Laßt Euch überraschen, was dann passiert!

Goldrunner (ST)

Um das Spiel "Goldrunner" auf dem ST ein wenig einfacher zu machen, drückt man die Taste <F4>. Der Bildschirm wird dann auf 60 Hz umgeschaltet. Der Vorteil: Es kommen immer nur drei Gegner angeflogen, die man schnell wegputzen kann. Diesen Tip schickte Stefan Dolzal aus Duisburg.

Holiday Maker (Amiga)

Christian Hennek aus Wietze fand heraus, wie man Bilder aus "Holiday Maker" (Amiga) ins IFF-Format umwandelt. Mit einem Diskettenmonitor (z.B. "Discovery") müssen die Wörter "FOLM.......ILPM" in "FORM.......ILBM" abgeändert werden. Diese Manipulation solltet Ihr allerdings nur mit einer Sicherheitskopie machen.

Rambo III (C 64)

Peter Polak und Bernhard Wodok aus München melden sich wieder, diesmal haben sie sich "Rambo III" vorgeknöpft.

Um in den Cheat-Modus zu kommen, muß man mit mindestens 5000 Punkten in die High-Score-Liste kommen. Dort trägt man sich mit "RENEGADE" ein. Wenn das Titelbild erscheint, kann man mit den Tasten <1>, <2> und <3> den Level anwählen, in dem man starten will.

Baal (ST)

Man spielt solange, bis man in die High-Score-Liste gekommen ist. Dort gibt man das Wort "Lovebundle" ein. Man wählt einen anderen Namen, um weiterzuspielen und startet das Spiel. Jetzt drückt man die Tasten <P> und <F 10> und gibt dann folgenden Satz ein: "Fuck off pirates bastards". Habt ein wenig Geduld mit der Tastaturroutine, die ist nicht gerade genial. Die Shift "Paused" darf erst beim "s" von "Bastards" verschwinden. Jetzt kommt man automatisch in den zweiten Level.

Elite (CPC)

Wer bei "Elite" Ruhm, Ehre und Statuspunkte sammeln will, muß sich mit Thargoiden auseinandersetzen. Leider kommen die Außerirdischen nicht auf Pfiff angeflogen, also braucht es den Trick von Michael Schönhart aus Wien. Dazu muß man außerhalb der Station im All fliegen und noch keinen Hyperraumsprung gemacht haben. Wenn man dann die Tasten <DEL> und <F> drückt und dann zum Hyperraumsprung ansetzt, bekommt man jede Menge Thargoiden zu sehen. Nicht vergessen: Wenn man aus den Hyperraum kommt, mit <DEL> und <F> die Thargoidenplage wieder ausschalten.

Eis und Feuer (C 64)

Laut Hans Werner Müller aus Neuß gibt es eine Menge Tricks für das Adventure "Eis und Feuer" auf dem C 64:
— Enorm praktisch: Mit dem Befehl ".set -1" verbessern sich die Überlebenschancen wesentlich. Wenn man stirbt, lautet die Antwort des Programms nur noch "zum x-ten Mal tot".
— Für den Fall, daß man einmal einen Blick auf alle Räume (bis auf die nach dem Transmitter) werfen will, hilft der Befehl ". £". Man braucht dann nur die x- und die y-Koordinate einzugeben.
— Um die derzeitigen Koordinaten zu bekommen, braucht man den Befehl ".%".

Die erste Zahl ist der x-, die zweite der y-Wert.

Die Werte danach geben die Himmelsrichtungen an, in die man gehen kann (N,S,W,O).

Die dritte Zahlengruppe gibt die Zahl der Spielzüge an. Nach 250 Zügen ist man tot, wenn man nicht ".set -1" eingegeben hat.

Der letzte Wert ist etwas für Mathematiker. Er gibt die Position der Hütte mit dem Baum an. Die Formel dazu lautet 10 x y + x.

Munsters (ST)

Andreas Sahlbach entdeckte als erster den Cheat-Modus bei den "Munsters": Man wartet, bis der Sarg erscheint, der die grüne Schrift versprüht. Dann tippt man "STRATS" auf der Tastatur ein und drückt die Return-Taste. Jetzt sollte der Bildschirm kurz aufblitzen. Wenn man das Spiel startet, bevor der Sarg am unteren Bildschirmrand angekommen ist, ist der Blutverlust nicht mehr tödlich.

LED Storm (Amiga)

Marc Lutz aus Oberbillig entdeckte auf seinem Amiga einen Continue-Modus zu "LED Storm". Wenn man die Tasten <U>, <X> und <E> gleichzeitig drückt, muß man nicht jedesmal im ersten Level beginnen.

Robocop (C 64)

Wer bei "Robocop" auf dem C 64 den Bösen das Fürchten lehren will und dabei an "Kleinigkeiten" wie Zeitlimit oder Energie scheitert, dem kann geholfen werden. Frank Matthes aus Hengersberg hat ein paar POKEs herausgetüftelt. Zuerst unterbricht man das Hauptprogramm mit einem Reset und gibt folgende POKEs ein:

Zeit: POKE 44179,96
Energie: POKE 44368,96
POKE 44392,96

Nachdem das erste Mal nachgeladen wurde, unterbricht man das Spiel wieder mit einem Reset und tippt:

Zeit: POKE 45166,96
Energie: POKE 45348,96
POKE 45324,96

Für den dritten Level gelten folgende POKEs:

Zeit: POKE 42960,96
Energie: POKE 43131,96
POKE 43155,96

Beim Starten des dritten Levels kann es passieren, daß eine wirre Grafik erscheint. Nicht beirren lassen, sondern während des Spiels <RUN/STOP> drücken und den Level mit dem Feuerknopf neu starten.
Mit
SYS 32768
werden alle drei Levels neu gestartet. Viel Spaß bei der Gangsterjagd.

Thunderblade (Amiga/ST)

Peter Polak und Bernhard Wodok aus München haben uns folgendes geschrieben:

Wenn man bei "Thunderblade" im Titelbild "CRASH" eingibt, blinkt der Rahmen kurz auf. Drückt man dann <DEL> (auf dem Amiga) oder "UNDO" (auf dem Atari ST), so kommt man einen Level weiter.

Emerald Mine (Amiga)

Ebenfalls von Christian Hennek stammt ein Tip, wie man bei "Emerald Mine" auf dem Amiga weiterkommt. Wenn Sie bei Emerald Mine in einem Level nicht mehr weiter wissen, können Sie die Blöcke abändern, in denen der eigene Name und die Anzahl der geschafften Level steht. In den Blöcken 948 (Emerald II) beziehungsweise 886 (Emerald I) stehen die gesuchten Informationen. Nun können Sie den gewünschten Level anwählen. Nach der Arbeit mit dem Diskettenmonitor dürfen Sie nicht vergessen, die Checksumme auszugleichen (bei "Discovery" geht das einfach mit dem entsprechenden Menüpunkt).

Quadralien (ST)

Codes zu "Quadralien" auf dem Atari ST gefällig? Thomas Meier aus Gechingen fand sie heraus.
Level 2: 170 961
Level 3: 010 655

Man kommt mit diesen Codes bis zum Reaktorkern. Wer hat die Codenummer für den dritten Level?

Ultima V

Einen Trick, immer genügend Essen zu haben, fand Michael Winkler aus Mauern. Man kann die Felder in den Dörfern mit dem GET-Befehl plündern. Wenn man dann das Dorf verläßt und wieder hineingeht, sind die Felder wieder voller Weizen. Das funktioniert übrigens auch bei "Iolo's Hut".



Dark Side

Thorsten Seidel aus Grossmoor hat einen ganzen Katalog an Fragen zum Incentive-Spiel "Dark Side" auf dem C 64:
— Wie kommt man genau zur Dark Side hinüber?
— Wie kommt man in das geheime Tunnelsystem? Wo sind die Eingänge dafür versteckt?
— Wie kommt man in die Gebäude hinein, ohne daß sich die Türe zu schnell schließt?
— Wie aktiviert man den Teleport im Psyche Sektor?
— Wie kommt man aus dem J.D. Confinement heraus?

Harcon

Stefan Engels aus Monheim gibt nicht auf: Seit fast einem Jahr ist er auf der Suche nach Tips zum Adventure "Harcon — Hüter des Lichts". Wer kann ihm mit einer Komplett- oder Teillösung aus der Patsche helfen?

Elite

Rolf "Trantor" Wirtz aus Köln schreibt: Trantor mächtiges Problem. Trantor fliegen Cobra Mk III, um "Elite" zu werden. Kommen auf Planeten mit mächtig hohem Techno-Standard. Können dort kaufen Teil, das sich nennen "Xasar Ion Retro Rocket", kosten 8000 Credits. Was das sein? Brauchen für Spezialmissionen? Trantor lassen sich ganze (!) Anleitung vorlesen, stehen aber nix drüber drin. Trantor wollen wissen, sonst "FLAMMMM"....

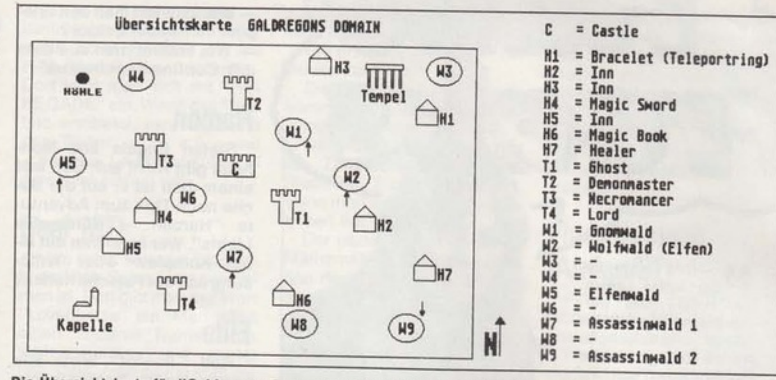
Championship Loderunner

Manfred Vater aus Wittlich-Bombogen spielt auch mal gerne ein älteres Spiel auf seinem Commodore 64. Jetzt hängt er seit ein paar Wochen im 31ten Level von "Championship Loderunner". Der Level besteht aus grünen Mauern, auf denen man unterschiedlich lange steckenbleibt. In der untersten Ebene befindet sich eine Lücke, die vier Männchen breit ist. Hinter diesem Spalt liegt die einzige Kiste, die man holen muß, um den Level zu beenden. Wer kann Manfred weiterhelfen und ihm den entscheidenden Hinweis geben?

Wasteland

Könnt Ihr Frank Janker aus Langgöns genau erklären, wie er "Max" zusammenbekommt? Ist man nämlich einmal in den Sewers, hat man nicht viel Zeit. Man wird dort sehr schnell zusammengeschossen — die Erfahrung haben wir auch gemacht.

Galdregons Domain



Die Übersichtskarte für "Galdregons Domain" gibt Euch alle wichtigen Anlaufstationen an

Utz Wagner aus Berlin hat schon das Rollenspiel "Galdregons Domain" gelöst und uns seine Tips geschickt. Die Karten stammen von Robert Rehrl aus Teisendorf.

Als erstes verläßt man das Schloß des Königs, dann untersucht man in Ruhe alle Hütten im Umland. Hier bekommt man für den Anfang ein magisches Schwert und einige Scrolls. Die Reisenden, die man unterwegs trifft, sollte man ohne Bedenken in die ewigen Jagdgründe schicken. Meistens haben diese Nahrung oder Heiltränke dabei, die Ihr Euch aneignen könnt. Also keine falsche Scham und das Schwert gewetzt...

Nun dürft Ihr im Lande verstreute Türme untersuchen (bis auf den in der südöstlichen Ecke). Hier im jeweils letzten Stockwerk des Turms die Oberbösewichte umnieten (das geht am besten mit den erbeuteten Scrolls) und die Überreste plündern. Da gibt's ein Schild, neue Scrolls, ein heiliges Kreuz und andere nützliche Items. Hoffentlich habt Ihr nicht allen Angriffs-Zauber verbraucht, denn es geht wieder ins Königsschloß zurück. Dort tötet man die drei Geister, nimmt ihnen den weißen Schlüssel ab und öffnet die weiße Tür. Hinter der Tür gilt's, den einen Geist wegzuputzen. Wenn der seine körperlose Existenz aufgegeben hat, bekommt Ihr — Tätärätä! — den ersten der fünf Gems.

Die nächste Station ist der Wald mit den friedlichen Elfen. Hier gar nicht auf die Kommentare der Bewohner achten, sondern kaltblütig das Schwert schwingen. Nach dieser Metzel-Orgie gibt es eine kleine Belohnung in Form der Elf-Cloak und der Beinschützer. Da Ihr bei den lieben Elfen keine Skrupel (Pfui!) hattet, dürft Ihr nun die bösen Elfen ausrotten. Vom Chef dieser Gesellen bekommt Ihr dann einen Armschützer.

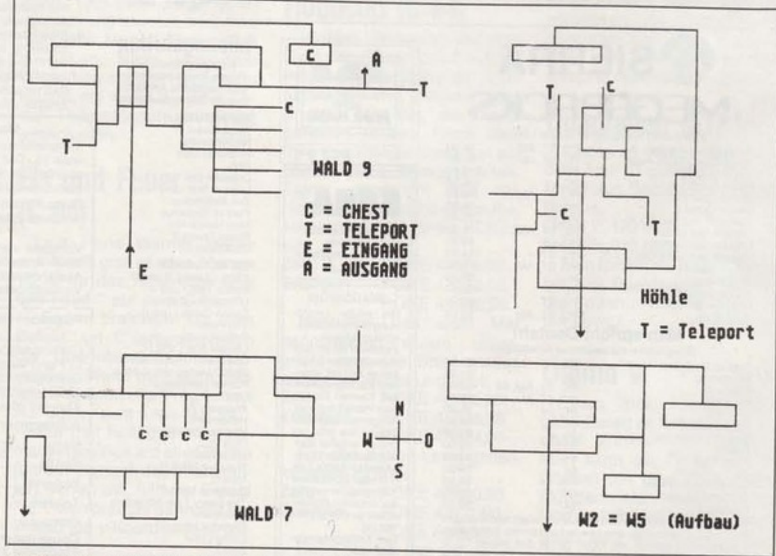
Nun in die dunklen Gewölbe der Höhle: Mit den Kobolden verfährt man genauso wie mit den anderen Lebewesen. Einer dieser kleinen Wichte hat den zweiten Armschützer. Wer den zweiten Gem holen möchte, darf sich mit dem Steinmonster herumärgern. Ein Death-Spruch und ein paar Hiebe mit dem Schwert sollten ausreichen, um aus ihm einen Haufen Sand zu machen. Wer schon die "Wand" besitzt, kann sie benutzen, um die Ober-Monster kleinzukriegen. Ansonsten sollte man die Wand recht sparsam gebrauchen, nach ein paar Schlägen zerbricht sie.

Nach dem zweiten Gem geht es in die südwestliche Gegend des Landes. Dort findet man den Medusa-Tempel. Im Tempel die Ausrüstung aus der Schatzkiste nehmen. Ein paar von den gehörnten Ungeheuern müssen auch noch dran glauben: Eines hat einen wichtigen Spiegel. Wenn Ihr ihn habt, stracks zur Medusa laufen und diese — wie weiland der liebe Perseus — einen Kopf kürzer machen. Als Belohnung könnt Ihr dann den dritten Gem in Empfang nehmen.

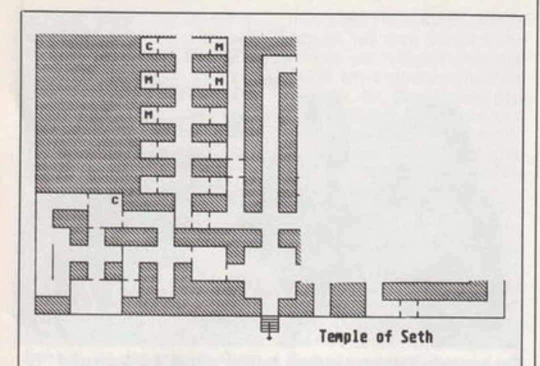
Da Tempel ein interessantes Innenleben haben, wenden wir uns dem Haus des Schlangengottes zu. In dem riesigen Raum treiben sich ein paar Priester herum. Hier findet Ihr einen grünen Schlüssel und einen Eisenhelm. Mit dem könnt Ihr die grüne Tür öffnen und dem Schlangengott Saures geben. Hinter dem Schlangenraum ist noch ein niedlicher kleiner Dämon. Der hat den vierten Gem. Wenn Ihr den Dämon erledigt habt, stöbert Ihr aus den Überresten nicht nur den vierten Gem, sondern auch einen praktischen Brustpanzer und ein neues Schild aus.

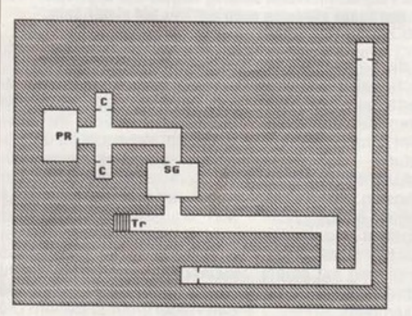
Spätestens jetzt müßte der Barbaren-Krieger vollständig gekleidet und ausgerüstet sein. Um "Galdregons Domain" nun zum Abschluß zu bringen, müßt Ihr nur noch den Chef der "Assassins" umnieten. Das gelingt aber nur, wenn Eure Rüstung vollständig ist. Wenn Ihr den Ober-Attentäter erledigt habt, gibt's den fünften und letzten Gem. Nun hurtig zurück zum König. Wieder ist ein Abenteuer gelöst.

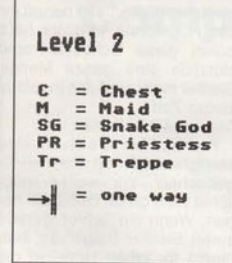
Solltet Ihr auch ein Spiel gelöst haben, gebt Euch einen Ruck und schreibt an die Power Tips. Erstens profitieren andere (manchmal schwer verzweifelte) Spieler davon, zweitens kommt Ihr vielleicht auch auf Eure Kosten: Jeder veröffentlichte Betrag wird honoriert. Vielleicht gewinnt Ihr ja die 500 Mark für den "Tip des Monats"? Schreibt einfach an die Power Tips — Ihr helft Euch und anderen.

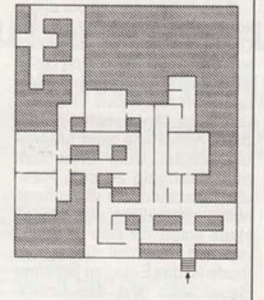


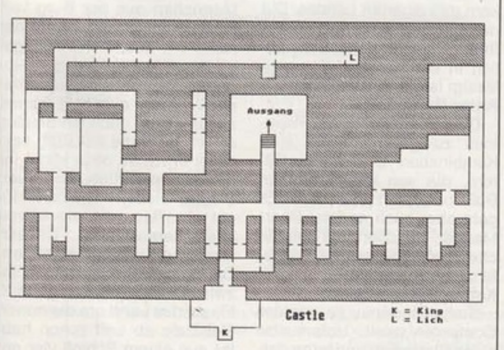
Die Wälder und Höhlen sind tückisch verwinkelt — schnell hat man sich verlaufen











Oben findet Ihr die Übersichtskarte von "Haus des Schlangengottes", direkt darunter befindet sich der zweite Level. Im "Reich der Medusa", der dritten Karte von oben, braucht man den Spiegel. In der untersten Karte findet Ihr die genaue Position des Königs.

Populous

Die Macher des Strategiespiels "Populous" verraten Euch Ihre Tips und Taktiken.



Das englische Programmier-Team Bullfrog schrieb das Superspiel "Populous". Von den Jungs stammen auch die Tips auf dieser Seite.

Generelle Hinweise:
Diese Tips sind zwar keine festen und unerschütterlichen Gesetze, aber sie sind trotzdem in den meisten Spielwelten mehr als nützlich.

Land aufbauen:
Zweimal auf dem gleichen Punkt klicken und dann nur noch die Spitze des Hügels wegnehmen. So könnt Ihr mit nur drei Mausklicks eine Ebene von neun Quadraten schaffen.

Raus mit dem Kerl:
Wenn Ihr eine der bebauten Flächen um ein Schloß herum wegnehmt, verkleinert sich das Gebäude und ein Männchen wird freigesetzt. Benutzt diese Methode, um ein Männlein vorzeitig aus der Burg zu holen und zum Siedeln zu zwingen. Wenn das Männchen weg ist, könnt Ihr die kleine Erhebung wieder einebnen und Ihr bekommt die Burg wieder. Aber aufpassen, das größtmögliche Gebäude hat um das umliegende Ackerland einen Extrastreifen normales Land, der nicht besiedelt werden kann.

Haltet Euer Land sauber:
Beseitigt so schnell es geht Sümpfe, Steine und Landeinbuchtungen. Ohne ein "sauberes" Land wird Eure Bevölkerung sich nicht besonders stark vermehren. Paßt besonders auf Sümpfe auf. Diese richten großen Schaden unter der Bevölkerung an, vor allem wenn Ihr den "bodenlosen" Sumpf eingeschaltet habt.

Hilfe, ein Ritter! Was tun?
Wenn Euer Feind einen Angriff mit einem Ritter startet, gibt's eine Menge zu tun. Die einfachste Möglichkeit, einem Ritter zu begegnen, ist, ihn zu ignorieren. Ihr könnt aber auch versuchen, dem Ritter den Boden unter den Füßen wegzuziehen. Wenn Ihr den Computer als Gegner habt, ist das sehr schwierig. Der Computer hat den Ritter ständig im Auge und läßt in den meisten Fällen wieder Land unter seinen Füßen wachsen. Mit etwas Glück schafft Ihr es aber und der "arme" Ritter versinkt in den Fluten. Ein besserer Weg: bastelt Euch einen starken Chef, der den Ritter im heldenhaften Zweikampf erledigt.

Ihr könnt den Ritter aber auch verwirren. Um Euer Hauptsiedlungsgebiet macht Ihr lauter kleine Löcher in den Boden. Dadurch werden zwar die umliegenden Gebäude alle drei Nummern kleiner, aber der Ritter ist nun vollauf damit beschäftigt, die Zelte niederzureißen. So habt Ihr in Euren Hauptstädten erstmal Ruhe vor ihm.

Kräftige Chefs:
Einer der schönsten und erfolgreichsten Wege, Populous zu spielen, ist die Taktik mit dem "Super"-Chef. Durch das "Verschmelzen" vieler normaler Leute mit Eurem Chef wird dieser immer kräftiger. Ein so starker Boß kann feindliche Oberhäupter und gegnerische Ritter relativ leicht erledigen. Vor allem könnt Ihr dann aus Eurem Oberboß einen superstarken Ritter bauen.

Der Papal-Magnet-Modus:
Vorsichtig und sparsam benutzt, könnt Ihr mit diesem Befehl Eure Bevölkerung von Ihrem Heimatland in neue Siedlungsgebiete locken.

Power-Tips Spezial

Intelligenz:
Eure normale Bevölkerung hat einen Intelligenzgrad. Dieser ist von Männlein zu Männlein unterschiedlich. Abhängig ist diese Intelligenz von dem technischen Entwicklungsgrad jedes einzelnen und davon wie oft er schon von seiner alten Behausung loszog, um eine neue zu bauen.

Ein intelligenter Siedler findet bebaubares Land in einem Umkreis von fünf bis sechs Feldern. Der nicht ganz so schlaue Siedler kurvt erst eine ganze Zeit ziemlich planlos um seine alte Behausung herum.

Technologie:
Der technologische Entwicklungsstand jeder einzelnen Person hat direkte Auswirkungen auf die Kampfkraft. So ist es möglich, daß ein schwacher Schwertträger einen sehr viel stärkeren Keulenschwinger umhauen kann.

Kampf-Modus:
Das ist eine sehr gute Methode zur Expansion. Alle freilaufenden Männlein streben Richtung Feindgebiet und starten eine hektische Bauaktivität. Nur bei Berührung mit einem Feind unterbrechen sie ihre Tätigkeit und kämpfen.

Der Chef:
Eine sehr gute und vor allem kontrollierbare Waffe ist der Chef. Wenn Ihr ein bestimmtes Gebäude dem Erdboden gleichmachen wollt, setzt einfach den Magneten in dieses Gebäude. Nun schaltet Ihr auf den "Rennt alle zum Magneten"-Modus. Euer Chef läuft nun zielstrebig zu dem Haus und attackiert die Bewohner. Nach einem Sieg wird er das Haus sofort für sich in Besitz nehmen. Nachteil dieser Methode ist das Erliegen jeglicher Bauaktivität und das Entvölkern des eigenen Landes. Die normale Bevölkerung strebt ja Ihrem Chef zu, geht buchstäblich in ihm auf und vernachlässigt leider ihre Pflichten.

Ritter-Rummel:
Die spannendste Art, Populous zu gewinnen, ist eine Kombination aus vielen Rittern, die von einem starken Boß unterstützt werden. Es geht aber auch anders: Spart Manna, reduziert die feindliche Bevölkerung durch Sümpfe und Armageddon.

Kenne Deinen Feind:
Siehe Dir genau an, wie der Computer spielt. Untersuche seine Strategien und lerne daraus. Mach Dich auf einiges gefaßt, wenn der Computer alle Katastrophen nutzen kann.

Strategien für fortgeschrittene Götter:

Hügeltechnik:
Werft Eure Siedler aus ihren warmen und bequemen Schlössern. Wenn Ihr eine Burg habt, scheucht Ihr die Bewohner mit einem kleinen Hügel heraus. In die Nähe der Burg ein Hügelchen setzen (ein Mausklick genügt) und schon kommt ein Männlein. Nun ist zwar die Burg etwas kleiner geworden, das macht aber nichts. Laßt auf alle Fälle den Hügel erstmal stehen. Die Hügel setzt Ihr in die Nähe aller Eurer Schlösser. Nun wartet eine kleine Weile. Jetzt nehmt Ihr alle Hügelchen weg. Ihr habt durch diese Schocktherapie plötzlich eine ganze Menge Siedler mehr, und das in relativ kurzer Zeit.

Aus eins mach vier:
Hier handelt es sich um eine ähnliche Methode wie die Hügeltechnik. Wir wollen möglichst viele große Gebäude haben. Wenn ein Schloß gerade einen Siedler freigesetzt hat, macht Ihr einen Hügel in die Nähe der Burg. Wartet, bis das Männchen aus der Burg verschwunden ist und sich in der Nähe ein neues Heim aufgebaut hat. Nehmt nun den Hügel weg und baut ihn gleich danach wieder auf. Nun kommt aus der Burg noch ein Siedler, der in der Nähe der Burg sein Heim errichtet. Jetzt könnt Ihr die beiden Hütten der neuen Siedler wieder mit einem Hügel abreißen und die Männchen herauslocken. Danach wieder die Hügel einebnen. Die beiden Siedler haben inzwischen wieder gebaut. Flacht das Land um die neuen Gebäude ab und schon habt Ihr aus einem Schloß vier gemacht.

Vulkan für arme Götter:
Sendet einen Eurer Leute möglichst tief ins Feindesland. Wenn er hier nun seine Zelte

aufgeschlagen hat, könnt Ihr das Land einfach um ein paar Etagen raufklicken. Das ist eine Manna-sparende Methode, um einen Vulkan-Effekt zu erzielen. Natürlich sollten ein paar Feindhütten bei dieser Taktik dran glauben müssen.

Sümpfe:

Eine meist unterschätzte Waffe ist der Sumpf. Wer zuerst sumpft, sumpft am besten. Macht einen schönen, niedlichen Sumpf unter den gegnerischen Rittern, Chefs und der Bevölkerung.

Sümpfe halten am Anfang den Computer ganz gut in Schach, so daß man in Ruhe siedeln kann. Mit Sümpfen kann man ganz hervorragend die gegnerische Bevölkerung dezimieren. Also merke: Wenn es sich bewegt — mach einen Sumpf. Bewegt es sich nicht, mach erst recht einen Sumpf. Ach ja, um vom Sumpf abzulenken, könnt Ihr an entfernter Stelle ein Erdbeben machen. Gerade im Zwei-Spieler-Modus ist dann die Verwirrung groß. Der Gegner kümmert sich um das offensichtliche Beben. Ihr macht derweil das Hinterland zu einem Moorloch.

Anti-Sumpf-Maßnahmen:

Natürlich kann Euch der Computer einen Sumpf schikken. Um dem vorzubeugen, setzt Ihr Euren Papal-Magneten in hügeliges und von Steinen durchsetztes Gelände. Hierhin sendet Ihr den Chef. Bastelt ein paar Ritter und laßt sie ins Feindesland marschieren. Wenn der Computer nun versucht, Euren Chef zu untersumpfen, hat er leider Pech. Denn auf steinigem Gelände wirkt der Sumpf nicht so gut.

Baut hoch:

Wenn Euer Gegner die Möglichkeit der Sintflut hat, baut zwei oder drei Ebenen über dem Wasserspiegel. Falls nun eine Flut kommt, könnt Ihr Sie einfach ignorieren. Nicht bewährt haben sich Dämme um das Flachland.

Trotzdem fluten:

Tja, nun hat Euer Feind die Hochbau-Taktik angewandt und Ihr wollt trotzdem eine erfolgreiche Sintflut. Bitte, könnt Ihr haben. Hohes Land könnt Ihr schnell mit ein paar Erdbeben wieder auf Meeres-Niveau bringen. Drei, vier Erdbeben mit anschließender Sintflut lassen Euren Gegner ziemlich demoralisiert zurück.

Auf einem Vulkan kann keiner stehen:

Ein Vulkan allein ist nichts Besonderes. Viel besser sind zwei Vulkane hintereinander auf ein und derselben Stelle. Das Entfernen der Steine und das Abtragen des Berges kosten dem Gegner unheimlich viel Energie und Zeit.

Weg mit dem Vulkan:

Ärgerlich, jetzt habt Ihr plötzlich einen Berg vor der eigenen Haustüre. Das Abtragen per Hand kostet zuviel Manna und Zeit. Schneller und billiger geht es mit Erdbeben. Zwei Erdbeben auf den Vulkan, und das Gelände ist wieder flach.

Geht ins Feindesland:

Sorgt dafür, daß Eure Leute im Feindesland siedeln. Hier könnt Ihr dem Gegner am meisten Schaden zufügen. Außerdem seid Ihr hier relativ sicher vor Naturkatastrophen, denn der Computer will ja nicht sein eigenes Land vernichten.

mh



Videospiel-Tips

R-Type (PC-Engine)

Auch das PC-Engine-Modul "R-Type I" kann man von Anfang an schwerer machen. Dazu muß man sich durch die vier Levels spielen und sowohl den Abspann als auch den "Mission Code" durch Druck auf den RUN-Knopf schnell abbrechen. Wenn das Timing richtig war, fangt Ihr jetzt wieder in Level 1 an, aber mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Uwe Riedinger aus Wörth hat diesen Kniff herausbekommen.

Phantasy Star, Teil 3 (Sega)

Die "Phantasy Star"-Lösung von Norbert Eschrich macht muntere Fortschritte. Wir befinden uns immer noch auf dem Planeten Motavia, von dem in der letzten *POWER PLAY* eine Karte gedruckt war.

Will man nach Sopia, hat aber das Gas Shield nicht, besteigt man erst mal gemütlich seinen Landrover. Zum Einsteigen den Landrover anwählen und "Use" benützen, zum Aussteigen diesen Vorgang wiederholen. Vor der Fahrt nach Sopia Paseo besuchen und vor dem Governorpalast Punkte auffrischen. Sopia am besten vom Norden aus anfahren. Da in der Giftgaswolke die HPs schnell weg sind, hilft nur eine List: Spätestens nach dem vierten Blitzen anhalten und mit "Cure" die HPs aufmöbeln. Wenn ein Charakter gestorben ist, kann man ihn notfalls mit "Rise" wiederbeleben — wenn's nicht gerade Noah ist. Weiter auf Sopia zufahren und den Vorgang mit "Cure" immer wiederholen, dann klappt's. In der Stadt angekommen, erst mal tief Luft holen (die ist hier frei vom Giftgas) und beim Oberhaupt 400 Mesetats zur Unterstützung des Ortes abliefern. Dafür erfährt man Näheres zum Laconian Shield. Ihr könnt jetzt Sopia mit der oben geschilderten Methode verlassen oder ladet einfach einen alten Spielstand, wenn Ihr außerhalb der Gaswolke gespeichert hattet.

Zurück in Paseo kauft man Gloves für Myau. Wer viel Geld hat (15000 Mesetats... ja, ja, die Inflation), kauft hier außerdem den Diamond Armor für Odin. In Uzo gibt es einen prima Light Saber für Alis.

Weiter geht's auf dem Planeten Dezoris. Der Landeplatz ist Skure. Von hier aus direkt in die nächste Ortschaft, um den Ice Digger zu kaufen. Er kostet 12000 Mesetats. In Neiboring holt man sich Informationen. Mit dem Ice Digger geht man dann zu dem Block, in dem die vielen Zombies herumstapfen. Südlich von einer Höhle gibt es eine Stelle, an der man sich nur mit dem Ice Digger weiter nach Süden vorarbeiten kann. Holt Euch jetzt das Prisma und visiert als nächstes den Corona Tower an. Hier kann man eine "Torch" mitgehen lassen. Mit Hilfe des Ice Diggers steuert Ihr jetzt ein bewaldetes Tal an. Hier steht ein einzelner Baum, auf den man sich genau stellen muß. Jetzt erscheint ein Laermabaum. "Torch" wählen und schon erhält man die Laermanuts — vorausgesetzt, Ihr habt den Laconian Pot dabei. Ganz in der Nähe ist der Laconian Shield, den Ihr unbedingt mitnehmen solltet. Jetzt geht's mit dem Raumschiff zurück zum Planeten Palma, wo wir uns in der nächsten Ausgabe auf die Suche nach dem Hovercraft machen werden.

Miracle Warriors (Sega)

Für alle geplagten Sega-Rollenspieler, die bei "Miracle Warriors" festhängen und die verschiedenen Schlüssel nicht finden, hat Martin Essigkrug aus Starnberg wertvolle Hinweise. Die letzten Dungeons, in denen sich die so dringend benötigten Schlüssel befinden, sind sehr gut versteckt und nicht leicht zu finden.

Das erste Dungeon findet Ihr südlich der Stadt Tegea. Dort gibt's ein kleines Gebirge. In diesem Gebirge befindet sich ein Wüstenfeld. Wenn Ihr auf dem Feld steht, könnt Ihr dieses Labyrinth mit dem Zauberspruch "Come Jason" betreten. Nachdem Ihr das Monster, das die einzige Schatzkiste bewacht, erledigt habt, bekommt Ihr Euren ersten Schlüssel (Key).

Das zweite Geheim-Dungeon findet Ihr, wenn Ihr nun 18 Felder nach links geht. Hier gibt es auch wieder ein Obermonster zum wegputzen. Wenn das getan ist, erhaltet Ihr den zweiten Schlüssel. Genau zehn Felder über der zweiten Höhle findet Ihr das dritte Dungeon. Hier verfahrt Ihr genau wie in den anderen beiden Höhlen. Da Ihr alle Schlüssel habt, kommt jetzt das große Finale.

Von der Stadt Tegea geht Ihr schnurstracks nach links, bis Ihr an das Meer "Zephyros" angelangt. Nun sechs Felder nach unten und vier Felder nach links. Auch hier steht ein Monument, das mit dem Spell "Come Jason" geöffnet werden kann. Unten in diesem schaurigen Gewölbe findet Ihr auch den absoluten Obergegner. Jetzt müßt Ihr nur noch ihn (Kleinigkeit — oder etwa nicht?) erledigen und Ihr habt "Miracle Warriors" gelöst.

Ach ja, im letzten Dungeon führen diverse Treppen in die tieferen Gewölbe. Aber Achtung, nur jeweils eine von diesen Treppen ist die richtige, die anderen teleportieren Euch an verschiedene andere Teile des Landes zurück. Um das Monster am Ende des Spieles umzulegen, solltet Ihr vier Staffs, eine Sphere, zehn Nüsse und das Maximum an Restaurations-Potions dabei haben. Ihr werdet alle diese Dinge brauchen.

den Level an, in dem er zuletzt spielte.

Level aussuchen: Joypad nach rechts drücken (und gedrückt halten), dabei dreimal Feuerknopf B drücken. Jetzt das Joypad loslassen, nach oben bewegen, wieder loslassen und dreimal B drücken. Nun Joypad nach unten, loslassen, dreimal B. Drückt nun auf die Starttaste und wählt mit den Feuerknöpfen A und B einen beliebigen Level.

Metroid (Nintendo)

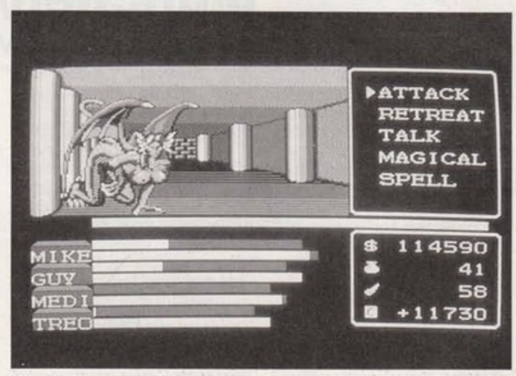
Laßt "Metroid" in den Modulschacht wandern und gebt folgendes Paßwort ein:
OBTV1l I-P-u6
9t?ah1 800GTu

Es stammt von Ren Fontana aus Zürich und beschert Euch eine prächtige Situation. Ihr seid schon in Tourian, beide Minibosse sind zerstört, alle Türen offen und alle Zeebetite zerstört. Eure Spielfigur hat 210 Raketen — die sollten für das böse Mutterhirn dicke reichen...

Double Dragon (Sega)

Bei "Double Dragon" kann man nur in den ersten drei Levels "Continue" anwenden... es sei denn, man liest die Videospiel-Tips in *POWER PLAY* und erfährt folgenden Trick, der von Bernhard aus Basel stammt:

Prügelt Euch durch die ersten drei Spielstufen. Zu Beginn des vierten Levels muß Eure Spielfigur 30mal nach oben springen und schon ist's passiert: Ab sofort darf man auch hier fleißig "continuen" und sich gemütlich bis ans Ende spielen.



Mit den Tips von Martin Essigkrug spielt man sich leicht zum Schlußmonster von Miracle Warriors vor

Ghosts'n Goblins (Nintendo)

Ken Takeda in Brugg in der Schweiz hat zwei praktische Tips für verzweifelte "Ghosts'n Goblins"-Spieler.

Continue leicht gemacht: Wer das Joypad nach rechts drückt, dann zweimal den Feuerknopf B drückt und schließlich das Spiel startet, springt

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON, WIR HABEN SIE: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlußfertig an **jeden** Fernseher.

Artikel	Preis	
PC Engine RGB + 1 Spiel	499,-	
PC Engine PAL + 1 Spiel	499,-	
(entweder Chan & Chan oder Wonderboy in Monsterland oder Drunken Master)		
Joyboard	199,-	
CD-ROM + Fighting Street	1300,-	
5-Player-Adapter	69,-	
Hori Commander Joypad	69,-	
Alien Crush	99,-	
Chan & Chan	99,-	
Dragon Spirit	119,-	**
Deep Blue	109,-	
Dungeon Explorer	119,-	***
F-1 Pilot	119,-	
Galaga 88	99,-	**
Honey in the Sky	99,-	
Legendary Axe	99,-	
Moto Roader	119,-	**
P-47	109,-	*
R-Type I	99,-	***
R-Type II	99,-	***
Space Harrier	129,-	
Son Son II	119,-	***
Shubibi Man	109,-	*
Tale of a Monsterpath	99,-	
Tiger Heli	119,-	***
Victory Run	99,-	
Vigilante	119,-	**
Wataru	99,-	*
Winning Shot	99,-	
War of the Death	119,-	*
World Court Tennis	99,-	***

SEGA MEGA DRIVE-Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Artikel	Preis
Konsole + 1 Spiel	549,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Thunderblade	139,-

Ankündigungen für Mai/Juni bei Anzeigenschluß

Titel	System
Kings Quest IV	Amiga
F-16 Combat Pilot	Amiga
Robocop	Atari ST/Amiga
Voyager	Atari ST/Amiga
Astaroth	Atari ST/Amiga
The Kristal	Atari ST
Ultima IV	Atari ST
Microprose Soccer	Atari ST/Amiga
Millenium 2.2	Atari ST/Amiga
Aquaventura	Atari ST/Amiga
WEC Le Mans	Atari ST/Amiga
Lords of the Rising Sun	Amiga
Hard and Heavy	Atari ST/Amiga/C 64
Kaiser	Amiga
Popolous	Atari ST/Amiga
Weird Dreams	Atari ST/Amiga/C 64
Damocles	Atari ST/Amiga
Spherical	Atari ST/Amiga/C 64
Drachen von Laas	Amiga
Star Trek	Amiga/C 64
Gunship	Amiga
Hostages	C 64
Fugger	Amiga
Ghost'n Goblins	Atari ST/Amiga
African Raiders	Atari ST/Amiga/C 64
Footballmanager II Exp.-Kit	Atari ST/Amiga/C 64/ IBM

C 64-Neuheiten

Titel	Preis	
Hintbook Deathlord	29,-	
Hintbook Mars Saga	29,-	
Hintbook Bards Tale III	29,-	
Hintbook ZakMcKracken	19,-	
Handbuch Ultima V	39,-	
Dragon Ninja	35,- /45,-	
Renegade III	30,- /45,-	
War in Middle Earth	39,- /49,-	**
Conqueror	– /59,-	
F-14 Tomcat	– /49,-	*
Blasteroids	35,- /45,-	
CD Audio Edition	– /79,-	
Titan	– /45,-	
Battles of Napoleon	– /69,-	
Real Ghostbusters	– /45,-	
Last Duel	30,- /45,-	
Grand Prix Circuit	39,- /49,-	***

Titel	Preis	
Yuppies Revenge	39,- /49,-	
Dark Fusion	30,- /45,-	

C 64-Bestseller-Classics

Titel	Preis	
Armalyte	30,- /42,-	***
Fugger	30,- /42,-	
Wasteland	– /49,-	**
Bard's Tale I	– /49,-	
Bard's Tale II	– /49,-	
Bard's Tale III	– /59,-	**
Microprose Soccer	39,- /49,-	***
Pool of Radiance	– /69,-	***
Emylyn Hughes Int. Soccer	– /45,-	***
Neuromancer	– /49,-	**
Zak McKracken	– /59,-	***
Barbarian II	30,- /42,-	**
Ultima V	– /69,-	***
Powerplay Hockey	– /49,-	*
Grand Prix Circuit	39,- /49,-	***

C 64

Titel	Preis	
Pirates	39,- /49,-	**
Red Storm Rising	39,- /49,-	
Stealth Fighter	39,- /49,-	**
Gunship	39,- /49,-	**
Silent Service	39,- /49,-	*
R-Type	30,- /44,-	**
Times of Lore	– /69,-	***
Thunderblade	30,- /42,-	
Serve & Volley	– /49,-	
Caveman Ugh-lympics	– /49,-	**
Games Summeredition	39,- /49,-	
Gary Linekers Hotshot	30,- /45,-	
10 Mega Games	– /49,-	
Operation Wolf	30,- /44,-	
Game Set Match 2	39,- /49,-	
Double Dragon	35,- /45,-	
Pacmania	30,- /44,-	
Robocop	30,- /44,-	
Sports World 88	39,- /49,-	
Technocop	35,- /45,-	
Motor Massacre	35,- /45,-	
The Deep	30,- /42,-	
Deathlord	– /49,-	
WEC Le Mans	30,- /44,-	
Mars Saga	– /49,-	
Gold, Silver, Bronze	39,- /49,-	
Supreme Challenge (Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	39,- /49,-	
Rommel battles for N. A.	– /59,-	
Mac Arthurs War	– /59,-	
American Cicil War I	– /59,-	
American Cicil War III	– /59,-	
Eternal Dagger	– /59,-	
Typhoon of Steel	– /69,-	
Panzer Strike	– /79,-	
Questron II	– /59,-	
Patton vs. Rommel	– /49,-	
Legend of Blacksilver	– /49,-	

Atari ST

Titel	Preis	
Gauntlet II-4-Player-Adapter	20,-	
Starglider II	69,-	***
Elite	69,-	***
Police Quest II	75,-	
Roadblusters	59,-	
War in Middle Earth	59,-	*
Galdregons Domain	59,-	**
Man Hunter	89,-	**
Precious Metal	75,-	***
Blasteroids	59,-	
F-16 Falcon	75,-	***
Zak McKracken	69,-	*
Leisure Suit Larry II	89,-	**
F-16 Combat Pilot	75,-	**
Fugger	59,-	
Ultima IV	69,-	
Yuppies Revenge	69,-	
Zak McKracken	69,-	**
Pacland	59,-	
Winteredition	59,-	
Baal	59,-	*
Operation Neptune	75,-	
R-Type	65,-	*
Cosmic Pirate	59,-	
Run the Gauntlet	59,-	
Dungeon Master	69,-	***
Int. Karate +	65,-	***
RAC Rally	75,-	*
Bismarck	75,-	
Orbiter	75,-	*
Gauntlet II	65,-	***
Empire	69,-	
Kings Quest IV	89,-	**
Ballistix	59,-	
Barbarian II	59,-	**
STOS	79,-	
Kaiser	99,-	
FOFT	89,-	**
Times of Lore	79,-	
Warship	69,-	
Wallstreet Wizard	69,-	
Kennedy Approach	75,-	

IBM

Titel	Preis	
Pool of Radiance	75,-	
F-19 Stealth Fighter	119,-	
Bozuma	59,-	
F-16 Falcon EGA-AT-Version	109,-	***
Crazy Cars II	65,-	
Kings Quest IV	109,-	
Larry II	79,-	**
Police Quest II	79,-	**
Sword of Inovar	79,-	
Wasteland	79,-	**
Battletech	79,-	**
Testdrive II	89,-	*
Testdrive II Car-Disc	49,-	
Testdrive II Landschaftsdisc	49,-	
Jet Fighter	139,-	**
Grand Prix Circuit	69,-	***
Flight III (EGA-Version)	149,-	
Chuck Yeagers 2.0	89,-	
Sentinel World	79,-	***
War in Middle Earth	75,-	*
Kings of the Beach	75,-	*
Balance of Power 1990	79,-	
Sons of Liberty	89,-	
F-16 Combat Pilot	75,-	
Abrams Battle Tank	75,-	**
Sierra Hint Books	25,-	

Amiga

Titel	Preis	
4-Player-Adapter	20,-	
F-16 Falcon	79,-	***
Gauntlet II	59,-	***
Dungeon Master 1 MB	79,-	***
Dragons Lair 1 MB	109,-	***
Sword of Sodan	79,-	
Hybris	59,-	*
Bundesliga Manager	59,-	
Operation Neptune	75,-	
Galdregons Domain	59,-	**
International Karate +	75,-	***
Precious Metal	75,-	***
Zak McKracken	69,-	***
Elite	69,-	***
R-Type	75,-	**
Kristal	89,-	
Winteredition	59,-	
Space Harrier	59,-	
Holiday Maker	69,-	
Starglider II	69,-	***
Kennedy Approach	75,-	
Speedball	75,-	***
Danger Freak	59,-	
Pacland	59,-	
Ballistix	59,-	
Wallstreet Wizard	69,-	*
TV Sports Football	89,-	***
Blasteroids	75,-	*
Space Quest II	75,-	*
Baal	59,-	*
Bard's Tale II	69,-	*
Police Quest	75,-	*
War in Middle Earth	59,-	*
Universal Military Simulator	75,-	
Gettysburg	79,-	
Balance of Power 1990	79,-	*
The Grand Monsterslam	59,-	
Roadblasters	69,-	
Crazy Cars II	65,-	
RAC Rally	75,-	*
Ultima IV	69,-	
Empire	69,-	

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versand oder im Laden erhältlich.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten.
Auslandsbestellungen nur gegen 12,- Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch, ob die gewünschten Titel lieferbar sind.
Computer shop • Landsberger Straße 135 • 8000 München 2

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463

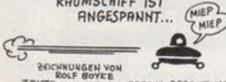
STARKILLER

GEISSEL DER GALAXIS

FOLGE 15:

DIE WETTE!

DR BOBO HAT VERSEHENTLICH ULTIMA AN BORD GEBEAMT. DIE STIMMUNG AUF STARKILLERS RAUMSCHIFF IST ANGESPANNT...



ZEICHNUNGEN VON ROLF BOYKE
TEXTE VON DER POWERPLAY-REDAKTION



AN BORD DIESES STERNENSCHIFFS SPIELT SICH EIN MENSCHLICHES DRAMA AB. TRANTOR HAT VON SEINER GROSSEN LIEBE ULTIMA EINE HERBE ABFUHR ERHALTEN.

DU SEIN WAHRER FREUND! ≤SCHNÜFF≤ LASS UNS TRINKEN MALZBIER BIS VERGESSEN BEZIEHUNGSPROBLEM!















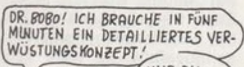





NACH DER LANDUNG AUF DER RAUMSTATION SODAN BEGINNT DIE SCHANDTATEN-WETTE. ULTIMA MACHT SICH SOFORT AUF DIE SOCKEN, WÄHREND STARKILLER EIN BORD-MEETING ANSETZT.


PING! PING!
AUA! AUA!


REISST EUCH ZUSAMMEN! ES GEHT UM GELD, RUHM UND EHRE! UM DIESE WETTE ZU GEWINNEN, MÜSSEN WIR VIEL GRAUSAMER WERDEN!
ICH SAGTE GRAUSAMER! GRAUSAME TENTAKEL SPIELEN NICHT MIT TEDDYBÄREN!!
SCHANDTATEN GEPLANT
SCHANDTATEN ERLEDIGT


DR. BOBO! ICH BRAUCHE IN FÜNF MINUTEN EIN DETAILLIERTES VERWÜSTUNGSKONZEPT!


UND DU TRANTOR, GEH EINKAUFEN UND VERGISS NICHT, DEINEN FLAMMENWERFER VOLL ZU TANKEN!


GESAGT, GETAN! TRANTOR KÜMMERT SICH ZUNÄCHST UM SEINEN FLAMMENWERFER...
METAXO BLEIFREI-DAS IST UNSERBESTERSPRIT! KEIN RÜCKSTANDIMKOLBEN UND AUSSERDEMENORM STEUERBEGÜNSTIGT LABER LABER BLABLA BLABLA


MOMENT! SIE HABEN DAS BENZIN NICHT BE....


FLAMMENWERFER WIEDER FUNKTIONIEREN...
GUT!
ZAHLT...


...UND SUCHT DANN DEN HIESIGEN SUPERMARKT AUF
TANTE EMMA
OBST & WAFFEN
TRANTOR FAN-CLUB SUCHT CLUB-RÄUME AUF DEN SIGTURÜNGEN


SEIN TELLERMINEN AUCH FRISCH?
FREILICH! UND DIE LASERKANONEN SIND HEUTE IM ANGEBOT!


VON BOUNCING BOMBS ICH NEHMEN EIN DUTZEND!
SOLL ICH SIE ALS GESCHENK EINPACKEN?
SPRENG-BIRNE
ROHRKREPIERER
QUAAK
KNALL FRÖSCHE
GIFT SCHLEUDER
FELD SCHLANGEN
BOUNC. BOMBS
SMART BOMBS
GOOFY BOMBS
GUNS à kg 5Cred.


STARKILLER SCHAFFT ES INZWISCHEN, SELBST DIE BIO-CHIPS ZU MOTIVIEREN.
AN DIE ARBEIT! SONST BAU ICH EUCH IN EINE MIKRO WELLE EIN!
SCHON GUT, BOSS, WIR RENNEN JA SCHON!
HUSCH!


NACH WENIGEN STUNDEN IST DIE POKE 14,0 STARTBEREIT
STELL ALLES IN DIE BESENKAMMER!
TRANTOR HABEN EINGEKAUFT!
SP


WIRD STARKILLER GEGEN ULTIMA GEWINNEN?
BRAUCHT DR. BOBO EINE NÄHMASCHINE, UM WITZBALL WIEDER ZUSAMMENZUFLICKEN?
UND WARUM BRAUCHEN DIE BIO-CHIPS EINEN POKE FÜR R-TYPE?
DIE ANTWORTEN AUF DIESE FUNDAMENTALEN KENNT NUR DIE NÄCHSTE POWER-PLAY!!
UND WER BEZAHLT DIE BENZIN-RECHNUNG?
..29,80 CREDIT?



PC-Engine startet durch

In den letzten Ausgaben waren leider keine Tests über PC-Engine-Module mehr zu lesen. Ich würde mich sehr freuen, wenn künftig wenigstens ein oder zwei Berichte über PC-Engine-Spiele in *POWER PLAY* erscheinen würden.

M. Arbesmeier, Ingolstadt

Dein Wunsch ist uns Befehl. Es gibt in der Tat immer mehr und vor allem auch immer bessere Module für die PC-Engine. Da es jetzt auch eine PAL-Version dieser Videospielkonsole gibt, die man an jeden Monitor oder Fernsehapparat anschließen kann, werden sich sicher immer mehr Leser für die PC-Engine interessieren. Deshalb wird es bei uns in Zukunft öfters Tests von neuen Modulen geben. *hl*

MS-DOS marschiert

Jetzt die Kritik (bitte entmaterialisiert den Brief nicht): In Eurer Zeitschrift werden zu wenig MS-DOS-Spiele getestet. In den letzten Ausgaben wurden immerhin drei bis vier Spiele getestet, ein paar mehr könnten es aber schon sein.

Fred Kämmerer, Schaafheim

Daß MS-DOS-PCs auch bei Spiele-Fans immer beliebter werden, ist uns nicht entgangen. Ich glaube, daß sich das in den neuesten *POWER PLAY*-Ausgaben auch in Form von mehr PC-Tests bemerkbar gemacht hat. Im Moment sind Amiga und C 64 die beliebtesten Spiele-Computer, aber wenn MS-DOS hier weiter aufholt, werden wir das bei der Gestaltung unserer Zeitschrift sicher berücksichtigen. *hl*

Trend für Amiga

Was ich nicht abkann, sind ST-Direktumsetzungen für den Amiga. Es ist doch das letzte, den Blitter links liegenzulassen, nur weil eine Softwarefirma zu geizig ist, um das Programm speziell für den Amiga schreiben zu lassen. Deswegen finde ich es auch super, wenn die Firmen spezielle Amiga-Versionen programmieren lassen (z. B. bei "Pac-Mania", "R-Type", "Thunder Blade" und "Katakis"). Es ist zwar teurer, lohnt sich aber sichtbar. Diesen Trend sollte man ausbauen.

Andreas Schmidt-Reben, Hamburg

Mit 80 fängt das Leben an

Wann bekommt bei Euch überhaupt ein Spiel mehr als 80 Punkte? Was muß alles vorhanden sein, damit ein Spiel zur "Sonderklasse" gehört, wie Ihr es ausdrückt? Und wann testet Ihr endlich ein Spiel, das über 90 Punkte verdient hat? Wird es sowas überhaupt jemals für den C 64 geben?

Christian Melchior, Gädzheim

Wir schmeißen mit den hohen Wertungen nicht gerade um uns. Aber wer ein paar *POWER PLAY*-Ausgaben am Stück studiert, findet durchaus eine ganze Reihe von Spielen, die eine Gesamtwertung von mehr als 80 Punkten erhielten. Wertungen jenseits der 90 sind selten, kommen aber vor. Jüngstes Beispiel ist "Populous" (92 für die Amiga-Version in der letzten Ausgabe). 90er für den C 64 gab es auch schon ("Microprose Soccer" erhielt genau 90, "Wizball" sogar 92 Punkte). *mh*

Starkiller total

Als eingefleischter Starkiller-Fan finde ich den Starkiller-Comic super. Wie wär's, wenn ihr mal ein Taschenbuch von ihm herausbringen würdet? Ich habe (ist nur ein Vorschlag) es mir so gedacht: Ein Taschenbuch nur mit 3-Bild-Geschichten, eins mit neuer, durchgehender Story und eins, das die bisher erschienenen Folgen zusammenfaßt. Es wäre echt super, wenn Ihr dies tun würdet.

Tobias Kolster, Flensburg

Danke für Lob und Idee. Zur Zeit gibt es keine konkreten Pläne für ein Starkiller-Buch, aber man weiß ja nie, was einem die Zukunft beschert... *hl*

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Setzt Euch an den Computer, packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure High Scores an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kenntwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Off Shore Warrior
Amiga: 547.540 von Thomas Kieper, Wetzlar

Wonderboy in Monsterland
Automat: 2.148.300 von Florian Kellermann, Parsberg

Wonderboy in Monsterland
Sega: 833.950 von Andreas Künzig, Kamp - Lintfort

Galaga '88
PC-Engine: 1.204.350 von Sascha Becker, Rastede

Times of Lore
C64: 48.210 von Christian Müller, Saarwellingen

Speedball
Amiga: 9.080 (Liga-Modus) von Michael Götz, Altendorf

Jinks
Amiga: 43.071 von Werner Lögers, Wuppertal

Afterburner
CPC: 20.012.350 von Johannes Bickle, Reilingen

Enduro Racer
Spectrum: 1.466.868 von Andreas Heinemann, Eschwege

Gradius
NES: 717.700 von Sascha Hohl, Esslingen

Altered Beast
Sega Mega-Drive: 283.000 von Martin Goldmann, *POWER PLAY*-Redaktion





Screenshot ATARI ST

Magie und Logik, Geschick und Intelligenz: Spherical ist ein Spiel der Gegensätze. Wenn der Zauberer mit magischen Kräften das Gesetz der Schwerkraft überlistet, um eine Kugel ins Ziel zu befördern, dann sind Scharfsinn und Fingerspitzengefühl gefordert.

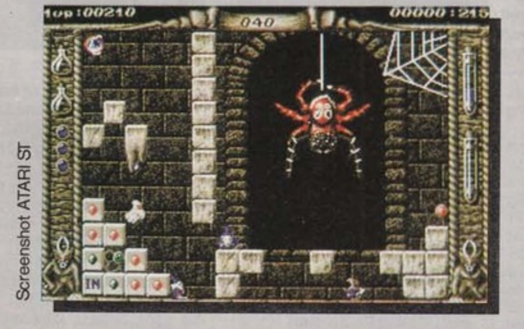
Atemberaubende Grafik, über 200 unterschiedliche Level, Zwei-Spieler-Team-Modus, dutzende von versteckten Geheimnissen und zehn riesengroße, fließend animierte Super-Monster. Spherical zeigt, was in Ihrem Computer steckt.

Die Redaktion „Power Play" gab Spherical 84 Punkte und das Prädikat: „Besonders empfehlenswert!"

Erhältlich für C64, Amiga, Atari ST und PC.



Screenshot ATARI ST



Screenshot ATARI ST





Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Thali AG, Schweiz: Karasoft

African Raiders

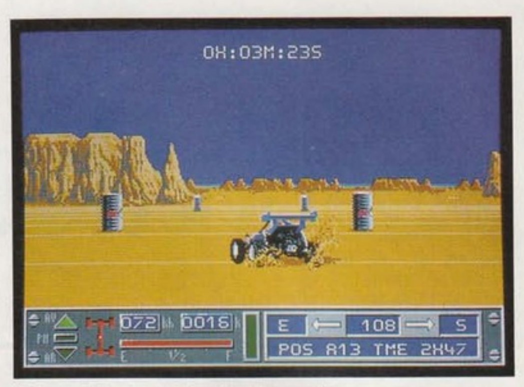
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Tomahawk

Grafik: 61	Sound: 66	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 29		
Wer in der Wüste nicht verdurstet, stirbt an Langeweile		

Quer durch die Wüste führt alljährlich die Rallye von Paris nach Dakar. Dieses Rennsportereignis macht weniger dank seiner sportlichen Klasse, als vielmehr wegen zahlreicher Unfälle immer wieder Schlagzeilen. Wer ungern verdurstet oder mit seinem Auto in eine Sanddüne braust, kann jetzt mit "African Raiders" gefahrenlos per Computer von Paris nach Dakar brausen.



Ein Rennen mit African Raiders ist ähnlich spannend wie Sandkörnerzählen in der Wüste. Die ewig langen Fahrten durch die karge Dünenlandschaft bieten zuwenig Abwechslung und Spannung. Nur selten darf man sich an ein Überholmanöver wagen; meistens tuckert man einsam vor sich hin. Die taktische Note mit den Abkürzungen ist ganz nett. Doch das gelegentliche Beäugen der Landkarte kann dem Spielprinzip auch keinen rechten Kick geben. Grafik und Sound sind durchaus vorzeigbar, doch die einlullende Eintönigkeit ist ausschlaggebend. Die Programmierer haben sich Mühe geben, einige neue Ideen in das Rennspielgenre zu bringen. Das Resultat ist aber unbefriedigend und kann nur sehr geduldige Spieler mit der Wüsten-Rallye motivieren, längere Zeit vor dem Monitor auszuhalten.



Auf langen Strecken droht großes Gähnen (ST)

Das Rennen ist in fünf Etappen unterteilt. Sie treten gegen neun computergesteuerte Mitfahrer an. Am einfachsten kommt man ans Ziel, wenn man den Pfosten folgt, die die Piste markieren. Am schnellsten kommt man voran, wenn man sich in die Büsche (beziehungsweise in die Dünen) schlägt und querfeldein Abkürzungen sucht. Kurze Verbindungen stecken oft voller Gefahren. Studieren Sie deshalb in Ruhe die Karten, die der Packung beiliegen.

Ihr Wüstenflitzer kann mit Vorwärts- und Rückwärtsgang sowie Zweirad- und Vierrad-Antrieb fahren. Während des Rennens sollten Sie auf Ihren Spritverbrauch achten. Zusammenstöße kosten nicht nur Zeit; sie machen auch Ihr schönes Auto kaputt. Wer ohne Saft und Stoßstange manövrierunfähig in der Wüste schmoren bleibt, muß F3 drücken, um sich von einem Rettungsteam abholen zu lassen. *hl*

Run the Gauntlet

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik: 72	Sound: 69	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 65		
Technisch sauberes Rennen zu Lande und zu Wasser		

"Run the Gauntlet" ist eine Fernsehserie, die in England recht beliebt ist. Sie dreht sich um einen Wettkampf für rauhe Männer: Mit Jet Bikes, Jeeps und Buggys braust man über staubige Pisten und wogende Wellen — ein Stoff, der geradezu nach einer Computerspiel-Umsetzung schreit. Herausgekommen ist ein Rennspiel-Potpourri für einen, zwei oder drei Teilnehmer. Es gibt drei Grund-Spielprinzipien, die durch den Einsatz verschiedener Fahrzeuge immer wieder variiert werden. Sind mehrere Spieler mit von der Partie, treten sie nacheinander an. Zusätzlich flitzen computergesteuerte Fahrzeuge über den Bildschirm. Bei einer Wasser-Wettfahrt müssen Sie Ihr Boot durch Slalomstangen steuern. Auf staubigen Straßen finden Auto-Rallyes statt. Ganz ohne PS und Rückwärtsgang muß man sich außerdem auf freiem Feld beim Hindernislauf bewähren. Die Reihenfolge der Disziplinen ist zufällig. Gesteuert wird meist durch Joystick nach vorne (Gas geben) und Links/Rechts-Bewegungen.

Beim Hindernislauf kommen gut getimte Feuerknopf- und Joystick-Rütteleinlagen dazu.

Nach jeweils drei Disziplinen werden Punkte vergeben. Wer die schlechteste Zeit erbummelt hat, scheidet aus. *hl*



Ein erster Blick auf die Packung läßt einen gierig zittern: neun Disziplinen auf einen Schlag — her mit der Diskette! Die Ernüchterung folgt rasch, denn es sind lediglich drei Sportarten, die in jeweils drei Versionen auftauchen. Die spielerische Abwechslung hält sich deshalb in Grenzen.

In technischer Hinsicht kann man nicht viel meckern. Die Grafik gewinnt zwar keinen Schönheitspreis, ist aber zweckmäßig und wird sauber gescrollt. Die Steuerung ist recht knifflig, und eine Zeitlang machen die Disziplinen Spaß. Wer unkomplizierte Rennspiele mag, wird an Run the Gauntlet seine Freude haben. Auf Dauer wird das Geschehen aber recht eintönig.



Tollkühne Männer in fahrenden Kisten (C 64)

Ballistix

Amiga, Atari ST
65 Mark (Diskette) ★ Psyclapse

Grafik: 67	Sound: 46	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 56		
Ball-Geplänkel lieb und nett, am besten spielt sich's im Duett		

Ballistix" ist ein neuer Vertreter der Zunft der futuristischen Ballspiele und wartet mit ein paar frischen Ideen auf. Das Spielfeld des Ballspektakels wird von oben nach unten und umgekehrt gescrollt. Am oberen und unteren Ende befindet sich je ein Tor. Wer einen Ball in des Gegners Tor schubst, bekommt einen Punkt. Sie steuern aber keine Fußballspieler oder sonstige Gesellen herum, die den Ball kicken. Vielmehr dirigieren Sie einen Pfeil übers Spielfeld, der auf Feuerknopfdruck hin jede Menge Kugeln ausspuckt. Trifft man mit diesen Geschossen den Spielball im richtigen Winkel, kann man ihn auf dem Spielfeld vorantreiben und ins Tor schubsen. Ihr Gegner hat natürlich dasselbe vor.

Es gibt 130 verschiedene Spielflächen, von denen man einen Großteil direkt anwählen kann. Immer neue Hindernisse tauchen auf und sorgen dafür, daß man in jedem Level eine spezielle Spieltaktik entwickeln muß.

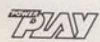
Wer keinen Gegenspieler auftreibt, muß sich mit einer abgespeckten Ballistix-Variante begnügen, da es keine richtigen Computergegner gibt. Im Solo-Modus hat das Spielfeld eine Neigung wie bei einem Flipper. Wenn Sie den Ball nicht ständig nach oben schubsen, zieht ihn die Schwerkraft langsam, aber sicher in Richtung Ihres Tors. *hl*



Spielfelder satt, dazu viele feine Parameter, an denen man herumfummeln kann — das nenne ich ein flexibles Spiel. Bei Ballistix sind oft höllisch viele Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm und man muß sich seine Ballsalven gut einteilen. Die Munition wird zwar allmählich wieder nachgefüllt, doch sollte man für kritische Torszenen immer ein paar Geschosse in Reserve haben. Neben Action ist für meinen Geschmack zu viel Glück im Spiel. Das Geschehen wird leicht etwas unübersichtlich. Unbefriedigend ist der Ein-Spieler-Modus, der nie die Wettkampf-Atmosphäre der Zwei-Spieler-Duelle rüberbringt.



130 Spielfelder mit verschiedenen Hindernissen (Amiga/ST)





Pauken und Trompeten für Ihren PC

Wollte man bislang auf einem PC akustische Töne erzeugen, gipfelten diese Bemühungen in einem gelegentlichen Piepsen des eingebauten Miniatur-Lautsprechers. Damit ist jetzt Schluß! Mit dem neuen Creativ-Musik-System verleihen Sie Ihrem PC die Stimmen eines ganzen Orchesters.
Das Programm PLAYER ermöglicht Ihnen das Abhören von abgespeicherten Musikstücken. SING zeigt simultan zur Musik auf dem Bildschirm die zugehörigen Texte zum Mitsingen an. Und mit ANIMATED PLAYER können Sie während der Musikwiedergabe Animationen gespeicherter Computergrafiken ablaufen lassen.
Die CMS-Utilities: ● Mit Compose komponieren Sie Ihre eigenen Musikstücke ● Ihre Instrumente definieren Sie mit DEFINIST. Manipulationen der Hüllkurven sind damit ein Kinderspiel. ● Mit dem Utility ABCR läßt sich ohne viel Aufwand eine automatische Baß-Begleitung hervorzaubern.
Mit einer Schnittstelle für Basic- und Pascal-Programmierer können Sie leicht Ihre eigenen Programme mit Musik unterlegen.
Lieferumfang: kurze Steckkarte mit 12stimmigem Synthesizer mit Anschlußbuchsen für Stereoanlage bzw. Kopfhörer und Lautstärkeregler, zwei deutsche Handbücher, sechs 5¼"-Disketten.
Hardware-Voraussetzung: ● PC/XT/AT oder Kompatible ● mind. 256 Kbyte RAM. Software-Voraussetzung: ● Texteditor (z.B. SideKick)

Nur noch **DM 299,-*** (sFr 269,-*/öS 2990,-*)
Unverbindliche Preisempfehlung

Bitte ausschneiden und an den Verlag schicken: Bitte bezahlen Sie mit Verrechnungsscheck oder Postgirozahlkarte.

Ich bestelle [ ] Stück CMS-Musikkarten, Bestell-Nr. 91895, à DM 299,-* gegen Vorauskasse. Verrechnungsscheck liegt bei. [ ]
Die Überweisung erfolgt per Zahlkarte [ ]

Name/Firma

Straße

Ort/Tel.

Datum/Unterschrift

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

262/903

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 37, CH-6300 Zug, Telefon (042) 440550.
ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0;
Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

Abrams Battle Tank

Keine Verkehrsampel kann ihn stoppen: Der M1-Kampfpanzer rumpelt los.

MS-DOS
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 48	Sound: 27	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 55		
Panzer-Simulation mit Macken: An der Realität vorbeigerasselt		

Nach allen möglichen Simulationen von Flugzeugen, U-Booten, Rennwagen und Hubschraubern müssen nun auch Panzer zur "Versoftung" herhalten. Mit "Abrams Battle Tank" präsentiert Electronic Arts eine Panzer-Simulation. Hier dürfen Sie den amerikanischen Panzer M1 durch digitale Landschaften fahren.

In acht unterschiedlichen Missionen müssen Sie Ihr Können als Retter der Menschheit vor Invasoren aus dem Osten beweisen. Alle acht Missionen spielen in der Bundesrepublik, nach dem Einmarsch sowjetischer Streitkräfte. Da gibt's Aufträge wie das Zerstören einer russischen Basis oder das Eskortieren von LKWs durch feindliches Gebiet. Sie können die Missionen einzeln fahren oder sich für den großen Rundumschlag melden. Hier dürfen Sie dann Ihren Namen angeben und fahren alle Missionen nacheinander. Die Aufträge werden von einem Schreibtisch-Offizier erteilt und nach Abschluß kommentiert.

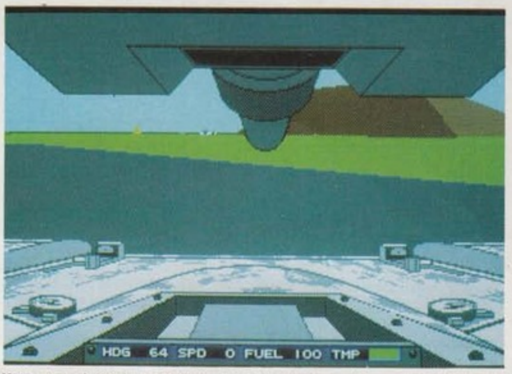
Am Anfang einer Mission können Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden auswählen. Ebenfalls läßt sich einstellen, ob Sie am Tage oder in finsterer Nacht losfahren. Dann müssen Sie noch Ihren Panzer mit der nötigen Munition versehen, hier stehen Ihnen drei Sorten Granaten zur Verfügung. Jede Sorte hat ihre speziellen Eigenschaften, und Sie sollten ganz genau überlegen, was Sie brauchen. Es gibt nichts Ärgerlicheres, als für einen Gegner nicht die richtige Munition parat zu haben. Im Panzer kann der Spieler zwischen den verschiedenen Kampfstationen hin- und herschalten. Da gibt es den Kommandanten, den Schützen, den Fahrer und den Funker.

Am Ende eines Auftrags bekommen Sie einen Abschlußbericht. In dem steht dann, wieviele Gegner Sie zerstört haben und Ihre Punktzahl.

Die PC-Version benötigt mindestens 512 KByte RAM und läuft mit CGA-, EGA- sowie Hercules-Grafikkarten. *mh*



Abrams Battle Tank hat mich nicht vollends überzeugt. Die Steuerung des M1-Panzers ist zwar recht einfach und es ruckelt auch richtig, wenn man anfährt oder bremst. Mich stört aber, daß man nicht durch Gebäude hindurchfahren kann, sondern der Panzer vor diesen abrupt anhält. Grafisch könnte das Spiel noch ein paar mehr Details hergeben. Da hat es zwar die eine oder andere Brücke, und irgendwo steht auch mal ein Bauernhof in der Gegend rum. Doch in der dichtbesiedelten Bundesrepublik ist mehr los. Störend sind auch die Berge, die plötzlich vor des Fahrers Auge aus dem Boden schießen. Gerade auf einem AT hätte ich etwas mehr grafische Genüsse erwartet. Abgesehen von den moralischen Bedenken, die ich beim Zerquetschen eines auf dem Boden knienden Soldaten habe, ist Battle Tank zu schwach, um ein Renner zu werden. Man sollte sich das Spiel vor dem Kauf einmal genau ansehen.



Kettenrasselnd fahren 63 Tonnen Stahl durch die Pampa (MS-DOS/EGA)



Hilfe! Da gibt es tatsächlich immer noch Programmierer, die nichts Besseres zu tun haben, als das Feindbild des "bösen Russen" hochzuhalten. Die Kommentare am Anfang und am Ende jeder Mission bewegen sich jenseits der Grenzen des guten Geschmacks. Mal von der moralischen Seite abgesehen, gibt's in "Abrams Battle Tank" auch noch spielerische Mängel. Gegen jedes Gesetz der Optik kann man einen Gegner durch einen Berg hindurch anvisieren. Und dann ist da noch die Sache mit dem Hubschrauber: Der Panzer setzt zu deren Bekämpfung seine Kanone ein. In der Zeit, bis er sein Rohr ausgerichtet hat, würde er in der Wirklichkeit mit Raketen vollgepumpt werden. Bei dieser Simulation hingegen kann man ganz gemütlich den Flieger abschießen, ohne das einem großer Schaden entsteht. Für einen AT ist Battle Tank nur bedingt zu empfehlen, denn dann wird's fast schon zu schnell. Trotz eingebauter Softwarebremse verhält sich das 63-Tonnen-Ungetüm wie ein Ferrari.



Der M1 ist klar zum Start. Sein Einsatzgebiet: die Bundesrepublik Deutschland (MS-DOS/EGA). ▶

Bundesliga Manager

Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Software 2000

Grafik: 36	Sound: 28	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 78		
Toll für Fußball-Fans: steinalte Spielidee in neuem Glanz		

Was sind das nur für Leute, die sich die kernigen Sätze für Computerspiel-Packungen einfallen lassen? Das Cover von "Bundesliga Manager" ziert der Satz: "Wenn Du gut bist, kommen Zehntausende ins Stadion. Versagst Du, kommt nur der Gerichtsvollzieher". Wer sich von solch düsterer Prosa nicht völlig verängstigen läßt, greift forsch zur Maus und klickt sich durch das komplexe



Vier Trainer verfolgen gespannt die Spiele ihrer Teams (Amiga)

Strategiespiel. Ähnlich wie bei "Football Manager" werden Sie hier zum Trainer einer Profi-Fußballtruppe. Bei "Bundesliga Manager" ist alles auf das deutsche Liga-System abgestimmt. Ihre Mannschaft beginnt in der Amateur-Oberliga und will natürlich in die 2. Liga und schließlich in die Bundesliga aufsteigen. In dieser obersten Spielklasse winken dann Meisterschaft und Europapokal-Teilnahme. Sie haben Ihren Club dank vieler Pull-Down-Menüs gut im Griff. Spielerkauf und Verkauf, Teamaufstellung, Trainingslager und Eintrittspreise sind einige der Parameter, die Sie vor jedem Spieltag verändern können. Nach allen Trainer- und Manager-Entscheidungen wird der Spielverlauf des folgenden Matches gezeigt.

Bis zu vier Mitspieler können gleichzeitig antreten. Jeder managt eine eigene Mannschaft. Untereinander kann man Fußballspieler handeln, verleihen oder sich gegenseitig mit Krediten helfen — gegen Zinsen, versteht sich.

hl



"Bundesliga Manager" ist zwar schon der x-te Vertreter des Fußball-Strategie-Genres, aber mit Sicherheit einer der besten. Die Programmierer haben sich sehr viele gelungene Details einfallen lassen — vom glänzenden Vier-Spieler-Modus bis zu den umfangreichen Statistiken. Ich kannte bisher kein Spiel dieser Art, das basierend auf aktueller Finanzlage und Eintrittspreise sogar den benötigten Zuschauerschnitt ausrechnet!

Die grafische Aufmachung ist nett (man beachte die kleinen Vereinswappen), die Bedienung einfach. Der ausgeklügelte Schwierigkeitsgrad sorgt auch langfristig für Motivation. Wer von dieser Sorte Spiel noch nicht genug hat, wird den Kauf von "Bundesliga Manager" nicht bereuen.

Rock Star

Spectrum (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Code Masters

Grafik: 57	Sound: 64	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 72		
Humorvolles Wirtschaftsspiel rund um heiße Hits		

Wer verbringt den Tag mit Autogrammkarten unterschreiben, Groupies abwimmeln und dem Drehen von Werbespots für Pepsi? Nein, nicht der durchschnittliche *POWER PLAY*-Redakteur, sondern der weltberühmte Rockstar. Daß es gar nicht so leicht ist, Goldene Schallplatten zu scheffeln, beweist ein höchst origineller Beitrag aus dem Genre der Handelsspiele. Bei "Rock Star" sind Sie der Manager einer hoffnungsvollen Newcomer-Band. Wählen Sie zunächst die Mitglieder der Gruppe aus. Bis zu vier Rocker können in einer Band mitmachen. Prominente wie "Tina Turnoff" verlangen mehr Gehalt, sind aufgrund ihres Ruhms aber Garanten für größeren Erfolg. Sie können Ihr Glück auch mit preiswerten Talenten versuchen.

Ein Jahr haben Sie Zeit, um mit 50000 Pfund Startkapital eine Bilderbuchkarriere zu machen. Wer vier Platin-Schallplatten erringt, hat das Spiel gelöst. Zu Beginn sollte man sich eine Fan-Gemeinde durch Konzerte in kleinen Clubs sichern. Dann ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis eine Plattenfirma anruft. Aber Vorsicht, das erste Plattenangebot muß nicht das beste sein. Durch Einsatz von Publicity (kann sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben), Tourneen und Videos pusht man Singles in die Charts.

hl



Rock Star ist ein ähnlich einfaches, aber unterhaltsames Spiel wie der Klassiker "Football Manager". Der Spieler ist in seinen Aktionen etwas eingeschränkt und braucht eine Portion Glück, doch der Spielspaß wird dadurch kaum getrübt. Die Befriedigung ist groß, wenn man seine erste Single in den Top 10 unterbringt.

Nach einem Jahr Spielzeit muß man das Rockabenteuer wieder von vorne beginnen. Ich hätte mir eine elegantere Lösung gewünscht, bei der die Karriere einer Band über mehrere Jahre verfolgt werden kann. Ein Spiel mit kleinen Mängeln, aber trotzdem recht vergnüglich.



Der weltberühmte Manager denkt und lenkt für die Band (Spectrum)

Reinhard Schuster Computer

OBERE MÜNSTERSTR. 33–35 · TEL. (02305) 3770∅ · BTX 023053770 · 4620 CASTROP-RAUXEL



Vertragshändler

ATARI System-Fachhändler

star der ComputerDrucker Vertragshändler

AMSTRAD Vertragshändler

Spiele-Power

Atari ST

Titel	Preis
Balance of Power	79.90
Ballistix	54.90
Beam	59.90
Cosmic Pirate	59.90
Dakar '89	59.90
Dragonsscape	54.90
Expansion Kit für Football Manager 2	39.90
Firezone	77.90
Flight Simulator 2	99.90
FOFT	89.90
Fugger	53.90
Galdregons Domain	53.90
Grand Monsterslam	59.90
I Ludricus	54.90
Jeanne d'Arc	49.90
Jug	54.90
Kings Quest 3er-Pack	74.90
Kings Quest 4	89.90
Lombard RAC Ralley	73.90
Manhunter	89.90
Marble Madnes	74.90
Menace	49.90
Pacland	59.90
R Type	59.90
Real Ghostbusters	59.90
Run the Gauntlet	59.90
Stoss the Game Creator	99.90
Summer Olympiad '88	56.90
Super Hang On	59.90
Test Drive	74.90
Thunder Blade	53.90
Titan	54.90
Turbo Cup	59.90
Wall Street Wizard	62.90
Wanderer	59.90
War in Middle Earth	59.90
Wec Le Mans	59.90
Zak McKracken	69.90

Amiga

Titel	Preis
Afterburner	77.90
Baal	54.90
Balance of Power 1990	69.90
Ballistix	54.90
Batman	77.90
Beam	77.90
Cosmic Pirate	59.90
Dakar '89	59.90
Double Dragon	59.90
Expansion Kit für Football Manager 2	39.90
F-16 Combat Pilot	69.90
Gauntlet 2	49.90
Grand Monsterslam	59.90
Hollywood Poker Pro	49.90
I Ludricus	54.90
Jeanne d'Arc	49.90
Jug	54.90
Operation Neptun	69.90
Pacland	59.90
Police Quest	77.90
R Type	77.90
Raider	54.90
Real Ghostbusters	77.90
Space Quest 2	77.90
War in Middle Earth	59.90
Wec Le Mans	77.90

CPC

Game, Set & Match II
Super Hang on, Davis' Snooker, Basket Master, Superball, Track & Field, Matchday II, Championchip Sprint
Kassette **37.90** Diskette **54.90**

Game-Set-Match
W.S. Baseball, W. S. Basketball, Super Soccer, Hyperforce, Ping Pong, D. Thompson's Supertest, Konami's Tennis, Boxing, Squash, Konami's Snooker
Diskette **49.90**

Karate ACE
Way of the Tiger, Samurai Trilogie, Bruce Lee, Kung Fu Master, Exploding Fist, Avenger, Uchi Mata
Kassette **37.90** Diskette **44.90**

Six-Pack 3
Ghost'n Goblins, Living Daylights, Escape from Singes Castle (nicht auf Disc), Dragons Lair, Paperboy, Enduro Racer
Kassette **29.90** Diskette **43.90**

Arcade Force Four
Road Runner, Gauntlet, Indiana Jones, Metrocross
Diskette **49.90**

Top Ten Collection
Saboteur I, Saboteur II, Sygma III, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, Turbo Esprit, Thanatos Bombjack II
Kassette **29.90** Diskette **46.90**

Supreme Challenge
Elite, Sentinel, Starglider, ACE II, Tetris
Kassette **37.90** Diskette **49.90**

Giants
California Games, Gauntlet II, Out Run, Rolling Thunder, 720°
Kassette **37.90** Diskette **39.90**

Ten Mega Games
North Star, Cybernoid, Deflector, Trailblazer, Bloodbrother, MASK II, Tour de Force, Hercules, Masters of the Universe, Blood Valley
Kassette **29.90** Diskette **44.90**

Par 3
Leaderboard, Leaderboard Tournement, Worldclass Leaderboard
Kassette **39.90** Diskette **49.90**

Ten Great Games III
10th Frame, Firelord, Ranarama, Fighter Pilot, Leaderboard, Iridis Alpha, Eagles, Rebounder, Alley Cat, Last Mission
Kassette **37.90** Diskette **44.90**

Flight ACE
Advanced Tactical Fighter, Tomahawk, Strike Force Harrier, Speedfire 40, ACE, Airtraffic, Combat
Kassette **46.90** Diskette **56.90**

CPC

Space ACE
Xevius, Venon Strikes Back, Cybernoid, North Star, Zynaps, Trantor, Exolon
Kassette **37.90** Diskette **44.90**

EPIX
World Games, Winter Games, Impossible Mission, Supercycle
Kassette **29.90** Diskette **49.90**

Titel	Kass.	Disk.
Technocop	29.90	46.90
Afterburner	29.90	44.90
Robocop	29.90	44.90
20.000 Meilen unter dem Meer (6128)		44.90
Out Run	29.90	39.90
Pink Panther	29.90	44.90
1943	29.90	39.90
4×4 off-Road Racing	29.90	47.90
Football Manager 2	29.90	44.90
Night Raider	29.90	44.90
Last Ninja 2	37.90	44.90
Gee Bee Air Rallye	29.90	44.90

PC

Titel	Preis
Arnhem N	57.90
Balance of Power 1990	69.90
Bard's Tale 2	69.90
Battlechess	69.90
Bozuma	59.90
Börsenfieber	77.90
Capone	77.90
Chessmaster 2000	77.90
Crazy Cars 2	73.90
Dakar '89	59.90
Defender of the Crown (EGA)	99.90
Emmanuelle	57.90
Epyx 2 Spielesammlung	49.90
F-16 Combat Pilot (auch EGA lieferbar)	69.90
F-19 Stealth Fighter	129.90
Flight Simulator 3	129.90
Grand Prix Circuit	69.90
Grand Prix Tennis	29.90
Hanse	77.90
Jagd auf Roter Oktober	77.90
Jeanne d'Arc	49.90
Kings Quest 3er-Pack	77.90
Kings Quest 4	109.90
Leisure Suit Larry 2	77.90
Lombard RAC Ralley	77.90
Operation Neptun	69.90
Running Man	77.90
Speedball	89.90
Star Trek (EGA/AT)	77.90
Summer Edition	73.90
Superstar Soccer	79.90
Technocop	59.90
Test Drive 2	98.90
The Deep	54.90
The Grand Monsterslam	59.90
Winter Edition	99.90
Zak McKracken	69.90

TELEFONISCHE BESTELLUNG
02305/3770

Ladengeschäftszeiten:
Montag–Freitag 9.00 – 13.00 Uhr
15.00 – 18.30 Uhr
Samstag 9.00 – 14.00 Uhr
Langer Samstag 9.00 – 18.00 Uhr

Versand per Nachnahme zuzügl. Versandkosten. Oder Vorkasse auf Psch.-Kto. Nr. 69422-460 PschA Dortmund zuzügl. 5,– DM Versandkosten. 24-Stunden-Schnellversand per UPS. Ausland nur per Vorkasse auf Psch.-Kto. zuzügl. 10,– DM Versandkosten. **Bitte bei allen Bestellungen Computertyp angeben!**

Bitte fordern Sie unseren Software-Katalog gegen frankierten Rückumschlag an.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

○ Senden Sie mir bitte Ihren Katalog (2,– DM in Briefmarken liegen bei)
Hiermit bestelle ich
○ per Nachnahme ○ per Vorkasse
○ Incl. kostenlosem Katalog

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Computer-, Monitortyp und Diskettenformat

BESTELLSCHEIN 0689 P

Anz.	Artikel	Preis

Datum, Unterschrift

Dark Fusion

CPC (C 64, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik: 70	Sound: 56	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 53		
Bunte Ballermänner gegen die altbewährte Alien-Brut		



Konventionelle Kosmos-Knallerei (CPC)



Je mehr Jahre der CPC auf dem Buckel hat, desto besser sehen die Spiele aus, die für ihn veröffentlicht werden. Auch Dark Fusion gefällt durch bunte Grafik, die zudem sanft gescrollt wird. Der Spielablauf der abwechslungsreichen Ballerei ist fix und die Sprites zischen auch recht flott über den Bildschirm.

Das Spielprinzip hat Höhen und Tiefen. Das Rumballern mit dem einsamen Krieger und seiner treuen Donnerbüchse ist ganz spaßig. Die "Unterlevels" können mich weniger überzeugen. Das Erlegen der großen Aliens ist schwer; auch die Extrawaffen helfen hier nur sehr wenig. Da geht so manches Leben (und einiges an Spielwitz) verloren. Dark Fusion ist ein Spiel jenseits von Gut und Böse. Es macht ein Weilchen Spaß, wenn man Ballerspiele mag, bietet aber nichts Neues.

Der goldene Papierkorb für die lausigste Anleitung des Monats geht an Gremlin. Im Beipackzettel von "Dark Fusion" wird einem zwar eine öde Hintergrundgeschichte erzählt, doch der eigentliche Spielablauf bleibt weitgehend unklar. Der leidgeprüfte Spieler muß seine eigenen Erfahrungen sammeln.

Von Anfang an wird gescrollt und geballert. Sie steuern ein Männlein im Raumanzug, das zwischen verschiedenen Zonen wechseln muß. Nachdem man per pedes durch einen horizontal scrollenden Level latscht, kommt man in eine Zone, in der ein riesiges Alien mit gezielten Schüssen außer Gefecht gesetzt werden muß.

Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto stärker ist der Schuß aus der Knarre Ihrer Spielfigur. Durch das Abschießen von Gegnern kommt man zu Bonussymbolen. Je mehr man von ihnen aufsammelt, desto bessere Extras können per Tastendruck aktiviert werden. Am Anfang sollte man gleich zweimal das Extra für mehr Sprungkraft wählen. *hl*

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Martin Goldmann (go)

Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Ilona Wiewiorra

Titel: Mirrorsoft

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 5656, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer (stellvertr.) 887

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften:
Eduard Heilmayr, Werner Pest

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Eduard Heilmayr

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Road Blasters (ST)

Fünf Gänge, ein Gaspedal und eine Bordkanone gehören zur Grundausstattung, wenn man einen "Road Blasters"-Highway befahren will. Im legendären Spielautomaten von Atari brummt und ballert man sich durch 50 Strecken. Extrawaffen, viele Gegner und ein ausgeklügeltes Punktesystem dürfen nicht fehlen. Endlich ist die ST-Version von Road Blasters erschienen. Sie macht zwar nicht so einen Mordsspaß wie das Automaten-Original, kann sich aber durchaus sehen lassen. 3D-Grafik und Steuerung kommen gut rüber, der Schwierigkeitsgrad ist aber etwas zu niedrig. Gute Spieler werden sich deshalb rasch langweilen. *hl*



POWER-Wertung: 70
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

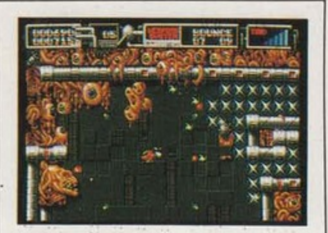
Dragonscape (ST)

Leute, die zu Magengeschwüren neigen, sollten der "Dragonscape"-Diskette nicht zu nahe kommen. Das lahme Spielprinzip und die gräßliche Steuerung lassen einen verbittert in die Tischplatte beißen. In fünf Levels müssen Sie hier einen Drachen steuern, Gegenstände aufsammeln und an den richtigen Stellen wieder absetzen. Dabei werden Sie von anderen Monstern behindert, von denen die meisten mit einem beherzten Feuerstoß weggeflammt werden können. Der kleine Bildschirmausschnitt, in dem das Geschehen abläuft, wird recht ruckelig gescrollt. Zum spielerischen Verdruß kommt der Ärger über den gesalzenen Kopierschutz. Das Diskettenlaufwerk röchelt ewig lange vor sich hin, bis das Programm geladen ist. Hat man kein perfekt justiertes Laufwerk, droht außerdem ein Totalabsturz beim Nachladen. Von einem solchen Drachenhickhack hat man schnell genug. *hl*

POWER-Wertung: 16
Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Software Horizons

Cybernoid II (ST)

"Cybernoid II", das Actionspiel mit taktischem Einschlag (...mit welcher Waffe räume ich den nächsten Raum ab?) ist endlich für den ST erschienen. Ähnlich wie bei den 8-Bit-Versionen ist der Schwierigkeitsgrad recht gepfeffert. Kräftig aufpoliert wurde die Grafik. Hier spielt der ST seine Farbenpracht so richtig aus. Wenn sehr viele Sprites auf einmal zu sehen sind, wird das Spiel allerdings spürbar langsamer. Die C 64-Version hat sich für mein Gefühl etwas besser gespielt. Wer schwere Actionspiele mag, hat an der ST-Umsetzung von Cybernoid II aber auf jeden Fall seinen Spaß. *hl*



POWER-Wertung: 72
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Skateball (ST)

Monatelang feilten die Programmierer von UBI-Soft an diesem Science-fiction-Sportspiel, immer wieder wurde der Veröffentlichungstermin verschoben, doch jetzt ist "Skateball" endlich da. Die alte Software-Regel "je mehr sich das Spiel verspätet, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß es ziemlich danebengeht" hat sich in diesem Fall leider bewahrheitet. Das schlichte Spielprinzip wird weder Sport- noch Action-Fans begeistern. Zwei Mannschaften, die je aus einem Feldspieler und einem Torwart bestehen, kicken gegeneinander. Wer am meisten Tore schießt, gewinnt. Einzige nennenswerte Besonderheit: wer auf eine Tellermine oder ein anderes Hindernis latscht, fliegt in die Luft. Er ruhe in Frieden und ein Ersatzspieler wird eingewechselt...

Die Grafik wird recht ruckelig gescrollt — damit hätte man vor zwei Jahren keinen Beifall ernten können. Skateball sollten sich wirklich nur ganz große Sportspielfans kaufen. Alle anderen halten sich lieber an das inhaltlich ähnliche, aber wesentlich unterhaltsamere Programm "Speedball". *hl*



POWER-Wertung: 35
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ UBI-Soft

Evil Garden (Amiga)

Nach vier Minuten Ladezeit, in denen sich diverse Vorspänne über den Bildschirmrand quälen, beginnt "Evil Garden" endlich. Das Spielprinzip: Wilde Schießereien im Stil des guten alten "Centipede". Die Grafik ist mega-fuzzlig, man muß gute Augen haben, um nicht am nächsten Gegner zu zerschellen. Mit einer zweiten Maus können bis zu vier Spieler (davon je zwei Spieler gleichzeitig) im Evil Garden herumholzen. Ein paar Extrawaffen gibt's auch. Mir hat das Programm Spaß gemacht, auch wenn das Spielprinzip fingerdick Staub angesetzt hat. *al*

POWER-Wertung: 55
Amiga (C 64)
39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Demonware

Advanced Ski Simulator (Amiga)

Nach seinem Debüt als Billigspiel für 8-Bit-Computer gibt es den "Advanced Ski Simulator" jetzt auch für Amiga und Atari ST. Hier muß man aber tief in die Tasche greifen: statt etwa 15 Mark wie bei C 64 und CPC kosten die 16-Bit-Versionen um die 60 Mark. Grafik und Sound wurden ordentlich verbessert, das Spielprinzip ist aber gleich geblieben. Ein oder zwei Spieler gleichzeitig müssen Ihre Skifahrer bei kniffligster Steuerung innerhalb eines Zeitlimits zielsicher an den Slalomstangen vorbeischlängeln. Das Programm sorgt für ein Weilchen Unterhaltung, doch der Preis der 16-Bit-Versionen ist einfach zu hoch. *hl*

POWER-Wertung: 39
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
15 Mark (Kassette),
zirka 60 Mark (Diskette) ★ Code Masters

Raider (Amiga)

Die wunderbare Welt der Schwerkraft können Sie mit "Raider" erleben. Sie steuern ein Raumschiff über eine Planetenoberfläche und versuchen, gegnerische Raumstationen abzuschießen. Dabei müssen Sie immer darauf achten, daß Sie nicht von der Gravitation auf den Boden gezogen werden.

Raider ist viel zu schwer zu spielen. Nur mit viel Mühe gelingt es, in den zweiten Level zu kommen. Die Steuerung erfolgt über Tastatur, kann jedoch auch auf den Joystick gelegt werden. Die Grafiken sind simpel und langweilig. Der Sound beschränkt sich auf eine wenig originelle Titelmelodie und ein paar Schußgeräusche zwischendurch. Raider ist ein schwacher "Oids"-Nachzieher. Eine abgekupferte Idee macht halt noch lange kein gutes Spiel. *go*

POWER-Wertung: 42
Amiga (Atari ST)
59 Mark (Diskette) ★ Impressions

War in Middle Earth (Amiga)

Im Strategiespiel "War in Middle Earth" zieht Hobbit Frodo Beutlin mit seinen Kumpanen aus, um einen Ring zum Schicksalsberg zu bringen. Kaum hat die Heldengruppe das schützende Heim verlassen, stürzen sich Horden von Orcs und Trollen auf die kleine Ring-Gemeinschaft.

Auf dem Amiga dudelt die Musik schicksalhaft vor sich hin, die Hintergrundgrafiken sind etwas wirr und nicht sonderlich schön gezeichnet. Doch wer Lust auf ein ordentliches Strategiespiel hat, liegt bei War in Middle Earth nicht falsch. Der Test der CPC-Version stand in *POWER PLAY* 4/89 auf Seite 50. *al*

POWER-Wertung: 71
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette)
Melbourne House

PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Heavy Metal Paradroid (C 64)

Da ist er wieder, der kleine weiße Roboter mit der Nummer 001 und der Erlaubnis zu töten: Das Taktik-, Denk- und Actionspiel "Paradroid" erlebt eine Wiedergeburt als Billigspiel.

Roboter haben acht riesige Raumschiffe übernommen. Sie müssen nun mit Ihrem Blechkumpel "001" die acht Schiffe befreien. Sie können mittels Laser die anderen Roboter außer Gefecht setzen. Besser ist es allerdings, diese zu übernehmen. Allen Robotern gemeinsam ist eine Nummer, an der man erkennen kann, wie stark sie sind. Der Boß hat die Nummer 999 und ist entsprechend schwer zu knacken. Paradroid wurde neu überarbeitet und für die "Heavy Metal"-Version um

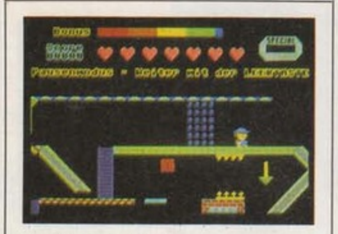


POWER-Wertung: 85
C 64
15 Mark (Kassette) ★ Rack-it

einiges schneller gemacht. Leider gibt es sie nur als Kassette für den C 64. Paradroid hat zwar schon drei Jahre auf dem Buckel, ist aber immer noch eines der besten Actionspiele. *mh*

Howard the Coder (C 64)

"Howard the Coder" ist ein Kletter- und Hüpfspiel nach altem Strickmuster. Howard, ein junger talentierter Programmierer, muß in einer Lagerhalle Einzelteile für seinen Computer zusammensuchen.



POWER-Wertung: 37
C 64
49 Mark (Diskette) ★ Markt und Technik

Leider steckt die Halle voller Gefahren. Schwebende Messer drohen Howard aufzuschlitzen und herumflatternde Fledermäuse wollen den armen Kerl fressen. Also muß er geschickt alle Hindernisse umgehen und überspringen. Wenn alle Gefahren überstanden sind, zeigt Ihnen Howard noch sein selbst gebasteltes Programm — ein ziemlich kniffliges Logikspiel.

Vor vier bis fünf Jahren wäre ein Spiel dieser Ausführung sicher ein Verkaufserfolg geworden. Gemessen am heutigen Standard bietet Howard the Coder grafisch und spielerisch Schonkost. *go*

Pac-Land (CPC)

Etwa ein Jahr ist seit der C 64-Umsetzung des Spielautomaten "Pac-Land" schon vergangen, doch jetzt werden auch die CPC-Besitzer bedient. Held des Geschicklichkeitsspiels ist der legendäre gelbe Knubbelheld Pac-Man. Bei Pac-Land steuert man ihn nicht durch ein Labyrinth, sondern durch horizontal scrollende Levels. Hier muß er hüpfen, laufen, bösen Geistern ausweichen und feine Früchte naschen. Auf dem CPC muß man ein paar Abstriche machen. So wird nicht gescrollt, sondern Bild für Bild umgeschaltet. Außerdem wird das Spiel recht langsam, wenn mehrere Sprites auftauchen. Das Programm ist ganz putzig, aber nicht vom Kaliber eines Suchtspiels. Gehobenes Mittelmaß für Geschicklichkeits-Fans. *hl*



POWER-Wertung: 52
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette)
Grandslam

Stargoose (MS-DOS)

"Stargoose" für den PC gibt es jetzt auch in einer EGA-Version. Mit angenehmen Feinscrolling schießt sich die Sternengans durch die farbenfrohe Landschaft, um in acht Levels je sechs Kristalle zu finden. Dabei stehen ihr ständig irgendwelche fremdartigen aber nicht minder gefährliche Raumschiffe und Kanonen im Weg. Die haben nichts anderes im Sinn, als Ihre Gänsefedern zu rupfen. Doch dagegen gibt es starke Raketen und ein feuriges Maschinengewehr.

Stargoose spielt sich mit Tastatur und Maus recht gut. Der Packung liegt neben einer 5¼- auch eine 3½-Zoll-Diskette bei. Es läuft auf allen PCs mit CGA, EGA und VGA. Die EGA-Version wird allerdings auf einem XT ziemlich langsam. *go*



POWER-Wertung: 71
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
79 Mark (Diskette) ★ Logotron

Technocop (MS-DOS)

Nun schießt und fährt er auch auf dem PC, der knüppelharte "Technocop". Hart ist es auch, mit dem Spiel zurechtzukommen. Die Anleitung ist reichlich knapp gehalten. Die Grafik sieht ganz ordentlich aus und ist auf einem AT recht flott. Auf XTs ist Technocop nahezu unspielbar. Das Fahrzeug des Polizisten benimmt sich wie eine fußkranke Dampfwalze und die Actionsequenzen sind viel zu langsam.

Der Technocop ist auf allen PCs mit CGA und EGA unterwegs. Steuern können Sie mit Joystick oder Tastatur. Es sollten sich aber nur AT-Besitzer den Kauf dieses Spiels überlegen. *go*

POWER-Wertung: 24
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Archipelagos (MS-DOS)

Flott war Logotron mit der PC-Umsetzung von "Archipelagos" (siehe auch Test der ST-Version in *POWER PLAY* 5/89). Archipelagos ist ein Strategiespiel mit Actioneinschlag. Die Grafiken unter EGA sind mit denen der ST-Version fast identisch. Allerdings wird's etwas träge, wenn sich ein XT mit den Bildern abmühen muß. Dann empfiehlt es sich, auf die CGA-Ver-

sion zurückzugreifen. Ein AT verkraftet den Grafikaufbau unter EGA ganz gut. Gespielt wird mit Maus oder Tastatur. Besitzer von Amstrad 1512 oder 1640 können auch einen Digital-Joystick benutzen. *go*

POWER-Wertung: 71
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
75 Mark (Diskette) ★ Logotron

Daley Thompson's Olympic Challenge (MS-DOS)

Daley Thompson macht auf MS-DOS-PCs keine überragende Figur. Spielerisch hat sich an dem digitalen Zehnkampf nichts geändert. Über 100-Meter-Lauf bis Hochsprung ist alles vorhanden. Die Steuerung von Daley erfolgt über die Cursortasten. Die Grafik ist unter CGA ganz ordentlich und bietet unter EGA ein paar Farben mehr. Daß man das Programm nicht auf seiner Festplatte installieren kann, ist allerdings ein dicker Hund. So wird das muntere Wechseln der drei Disketten zur elften Disziplin ...

Wer auf seinem PC eine Sportsimulation spielen möchte, sollte sich lieber ein Programm aus der "Games"-Reihe von Epyx ansehen. "Daley Thompson's Olympic Challenge" ist spielerisch nicht sehr anspruchsvoll; von Disziplin zu Disziplin hält sich die Abwechslung sehr in Grenzen. *mh*



POWER-Wertung: 44
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Ocean

Der Mann, der Zak McKracken schuf

George Lucas, Schöpfer von "Star Wars" und anderen Kassenschlagern, ist ein fast perfekter Arbeitgeber. Er macht es den "Lucasfilm"-Angestellten auf seiner "Skywalker Ranch" so angenehm, daß kein vernünftiger Mensch freiwillig nach Hause gehen will. Hier riecht die Luft frischer, die Sonne brennt prächtiger als im übrigen Kalifornien, die Gebäude sind stilvoller als bei anderen Firmen, in der Kantine brutzeln größere Steaks als anderswo. Wo man hinkommt, sind die Leute gut gelaunt und grinsen freundlich. Bei so viel Idylle erwartet man fast, daß im nächsten Moment Schneewittchen und die sieben Zwerge um die nächste Ecke biegen. Bei unserem Besuch auf der Skywalker Ranch kam kein Schneewittchen, sondern David B. Fox. Hinter dem höchst amerikanischen Namen steckt der Programmierer, der die Adventure-Fans von der schieren Verzückung (Spiel gelöst) bis zur bitteren Verzweiflung (Spiel nicht gelöst) brachte: David schuf mit "Zak McKracken" das meistbeachtete Computerspiel des letzten Jahres.

POWER PLAY: Wann hast Du bei der "Lucasfilm Games Division" angefangen?

David: Ich bin seit der Gründung dabei. Insgesamt arbeite ich seit über sechs Jahren hier.

POWER PLAY: Warum wurde die "Games Division" gegründet?

David: Damals waren Computerspiele nicht sehr fantasievoll und selten interaktiv, das Medium gab aber viel mehr her. George Lucas wollte Film, Unterhaltung und Computertechnik kombinieren und so etwas Neues auf dem Computersektor schaffen. Deshalb gründete er die Games Division.

POWER PLAY: Wie entstand die Idee zu "Rescue on Fractalus"?

David: Ich teilte damals mein Büro mit dem Fraktal-Spezialisten Loren Carpenter. Wir hatten "Star Trek II — Der Zorn des Khan" im Kino gesehen und waren von den Computeranimationen sehr beeindruckt. Vor allem die "Genesis"-Sequenz hatte es uns angetan. Ich sagte: "Das kriegen wir nie auf einem 8-Bit-Computer hin." Loren meinte: "Mit Fraktalen schon; wart's nur ab." Er dachte ein paar Tage nach, dann kam er mit einer kompletten Fraktalroutine. Sie war fantastisch, so etwas hatte man auf einem 8-Bit-Computer noch nicht gesehen. Ich entwickelte das Spiel dazu. Mir schwebte eine Art Flugsimulator mit viel Action vor. Was daraus geworden ist, wißt Ihr ja.

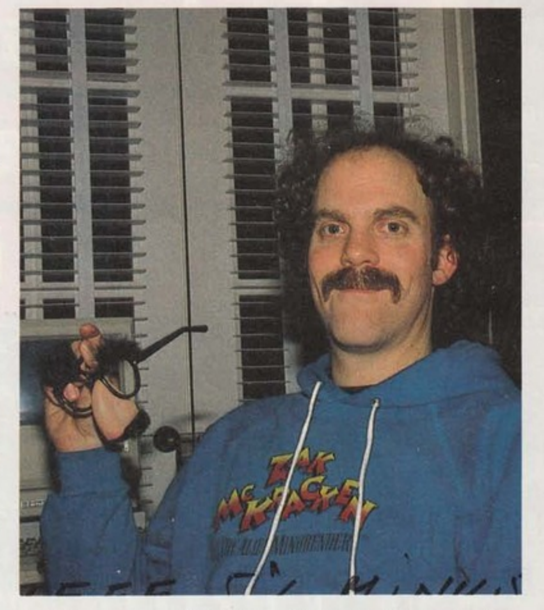
POWER PLAY: Was hast Du gemacht, bevor Du bei Lucasfilm anfingst?

David: Als die ersten Computer aufkamen, eröffneten meine Frau und ich ein Computer-Center. Wir hatten damals vorsintflutliche Maschinen: 8080-Prozessoren, 24 KByte Speicher und einen Fernsehapparat als Monitor — schwarzweiß, versteht sich. Wenn man kontrollieren wollte, ob sie schon wieder abgestürzt waren, stellte man ein Radio daneben. Wenn es höllische Geräusche von sich gab, lief der Computer noch. Unser Computer-Center arbeitete eng mit der Schulbehörde zusammen. Die Computerindustrie und die Chipentwicklung hatte gerade begonnen. Alle Experten waren Hacker, sie bauten ihre Kisten selber. Als ich das erste Mal auf ein Computertreffen ging, redeten alle 300 Leute in einer völlig fremden Sprache. Ich dachte, ich wäre auf dem Mars. Ich verstand gerade jedes vierte Wort und dachte "Gott, das wird hart."

Als wir anfingen, fragten wir die Kinder in unserer Klasse, wie viele schon an einem Computer gesessen hätten. Es meldeten sich zwei von dreißig. Als wir das vier Jahre später fragten, meldeten sich alle.

POWER PLAY: Wie ging's dann weiter?

David: Nach den vier Jahren machte ich einige Spiele-Umsetzungen und schrieb drei Bücher über Computer. Ich hatte gerade ein Buch über Computeranimation fertig, als ich bei Lucasfilm anfing. Alle sagten: "Prima, dann machst du die Grafiken für Fractalus, Du kennst Dich ja aus." Ich konnte damals Pascal und Basic, mußte aber für Fractalus Assembler beherrschen. Ich habe es im Schnellverfahren gelernt. Gottlob mußte ich nicht den superharten Code schreiben, sondern nur ein paar logische Verknüpfungen, die anderen machten den High-Level-Kram. Ich bin kein begnadeter Programmierer und sehe mich eher als "Geschichtenerzähler". Ich kann keine 3D-Routinen in Assembler entwerfen, aber mit Logik und Humor komme ich ganz gut klar.



Woher stammt der Name Zak? Wer entdeckte das Gesicht auf dem Mars? Was ist ein SCUMM? All diese Fragen und viel mehr beantwortet "Zak McKracken"-Programmierer David Fox von Lucasfilm Games.

POWER PLAY: Was war der nächste Schritt?

David: Ich half bei "Koronis Rift" und "Eidolon" mit, dann kam "Labyrinth". Bei "Maniac Mansion" kümmerte ich mich um die Texte im Spiel. Ron Gilbert und Gary Winnik waren die Designer, sie entwarfen die Puzzles, ich schrieb die Dialoge dazu.

POWER PLAY: Bei "Zak McKracken" warst Du der Projektleiter.

David: Ich begann, mit David Spangler das Script zu entwickeln. Die erste Fassung von Zak war eine relativ ernste Science-fiction-Geschichte. Im Lauf der Zeit veränderte sie sich, sie wurde mehr und mehr zu einer Komödie. Man konnte richtig zusehen, wie sich die Geschichte verselbständigte. Zak hieß zuerst Jason und war kein Reporter. Es gab kein "Two-Headed-Squirrel" und keinen "King". Auch die Dummheitsepidemie kam später. In der ersten Fassung richteten die Aliens einen Energiestrahl auf die Erde, der die Menschen nervös und aggressiv machen sollte. Die Aliens wollten damit erreichen, daß ein Krieg auf der Erde ausbricht. Dann würden sie die Waffen von der Erde klauen und teuer in der Galaxis verkaufen. Nachdem wir sahen, in welche Richtung sich Zak entwickelte, änderten wir die ursprünglich geplante "intergalaktischen Waffenhändler"-Geschichte in die "Dummheitsepidemie" um.

POWER PLAY: Woher habt Ihr die Ideen genommen?

David: Viele Anregungen stammen aus den "Tabloids" (Boulevardzeitungen), die man hier überall kaufen kann. Die Kollegen brachten diese Revolverblätter aus den Supermärkten mit. Wir haben sie durchgeackert, um in die richtige Stimmung zu kommen.

Nachdem das Spiel fertig war, brachte die NASA die Bilder von dem "Gesicht auf dem Mars" — allerdings später als wir. David Spangler erzählte mir davon; es war schon länger bekannt, daß ein "Gesicht" auf der Marsoberfläche zu sehen ist. Es wurden sogar schon Bücher darüber geschrieben. Merkwürdigerweise hat kaum jemand davon Notiz genommen, bis die Fotos von der Voyager-Sonde auf der Erde eintrafen. Ich finde, unser Gesicht ist schöner.

POWER PLAY: Warum der Name Zak?

David: Wir wollten etwas, das man schnell aussprechen kann. Wir entschieden uns aus einer riesigen Liste von Namen für Zak, den Nachnamen "McKracken" nahm ich aus einem Telefonbuch.

POWER PLAY: Die anderen Namen haben sicher auch eine Bedeutung.

David: Richtig. Meine Frau heißt Annie, Melissa ist Rons Freundin, Leslie ist mit Matthew zusammen und Erics Frau heißt Laurie — noch Fragen?

POWER PLAY: Wie entwickelst Du ein Spiel? Hast Du eine Art Drehbuch, an das Du Dich hältst?

David: Normalerweise sieht das so aus: Wir schreiben das erste Skript und überschlagen, wie lange wir dafür brauchen. Dann werden die Szenen programmiert, die wir mit Sicherheit nicht ändern. Erstaunlicherweise wurde Zak früher fertig als geplant. Wir legten das Spiel auf den Tisch und sagten: "Wow, fertig". Matthew und ich arbeiteten sechs Monate lang sechzig Stunden die Woche. Danach machten wir Ferien, wir waren völlig ausgepumpt.

POWER PLAY: Hat George Lucas je Zak gespielt?

David: Ja, er hat's kurz gesehen, als es fertig war.

POWER PLAY: Hat er Einfluß auf Eure Arbeit?

David: Ich glaube ja. Eigentlich ist alles auf der Skywalker Ranch von ihm beeinflußt. In der Anfangsphase der "Games Division" war er oft bei uns, jetzt kommt er seltener vorbei. Bei Fractalus hat er viele Ideen geliefert: In der ersten Version wurde nicht geschossen. Wenn Feinde auftauchten, konnte man sie austricksen und an die Canyonwände drängen. George sah das und sagte: "Man muß die abballern können." Also bauten wir es ein. George ist außerdem für das Alien verantwortlich, das in diesem Spiel an der Cockpit-Scheibe auftaucht. Manche haben sich furchtbar erschrocken, als dieses "Ding" auf dem Monitor erschien. Eine Frau erzählte mir, daß ihr kleiner Sohn aus dem Haus rannte und schrie: "Mami, Mami, da ist ein Monster in meinem Computer!"

POWER PLAY: In welcher Sprache programmierst Du?

David: Ich arbeite mit "SCUMM". Das heißt "Script Creation Utility for Maniac Mansion" und wurde von Ron und Eric für Maniac Mansion geschrieben. Es ist eine Kombination aus der Sprache C und englischem Text. Man kann schnell sehen, was passiert, wenn man den Programm-Code liest. Es gibt Passagen wie "Bewege Zak zum Objekt Kühlschrank" oder "Warte auf Eingabe, dann bewege Melissa". SCUMM ist multitaskingfähig, man kann also an mehreren Szenen gleichzeitig arbeiten.

POWER PLAY: Hast Du an SCUMM mitgearbeitet?

David: Nur indirekt. Wenn ich ein Spiel entwickle, stoße ich immer wieder auf neue Probleme. Dann hole ich Ron und wir tüfteln solange, bis es funktioniert.

POWER PLAY: Was für einen Computer hast Du zu Hause?

David: Einen Macintosh. Meistens arbeitet meine Frau daran, sie schreibt Drehbücher für Filme.

POWER PLAY: Spielst Du gerne andere Spiele?

David: Sicher, aber ich kenne keines, das mich lange fesseln kann — inklusive Zak. Ich habe so lange daran gearbeitet, daß ich es fast nicht mehr sehen kann.

POWER PLAY: Was bräuchte ein Spiel, um Dich zu fesseln?

David: Uff, das ist hart. Vielleicht eine audiovisuelle Präsentation im Stil eines Films. Gut wäre, wenn die Spieler richtig kommunizieren könnten, nicht nur stur Texte tippen. Außerdem fehlt mir eine große Bandbreite von Entscheidungen. "Wenn ich den Knopf drücke, passiert das; wenn ich den Knopf etwas später drücke, passiert jenes" — das ist zu berechenbar. Ich will keine Computerspiele, ich will Hollywood am Computer.

POWER PLAY: Braucht man bessere Computer, um bessere Spiele zu entwickeln?

David: Sicher, aber das dauert noch ewig. Ich glaube, das, was ich mir vorstelle, ist mehrere "NEXTs" entfernt *(der NEXT ist der neue Super-Computer von Apple-Gründer Steve Jobs, Anm. der Red.)*. Das passiert nicht in den nächsten zehn bis zwanzig Jahren.

POWER PLAY: Magst Du irgendeinen Computer besonders?

David: Naja, ich arbeite ganz gerne auf einer SUN-Workstation. Ich glaube, mich begeistert kein Computer von heute. Und arbeiten kann man notgedrungen auf allen.

POWER PLAY: Das klingt, als wärst Du ziemlich enttäuscht.

David: Als ich vor sechs Jahren anfing, gingen die Sachen immer langsamer, als ich sie haben wollte — das hat sich in zehn Jahren nicht geändert. Wenn ich eine Idee habe, möchte ich sie sofort realisieren. Dazu brauche ich die Rechenkraft einer Cray und einer Cinerama-Technik voller Motion Control inklusive THX-Sound.

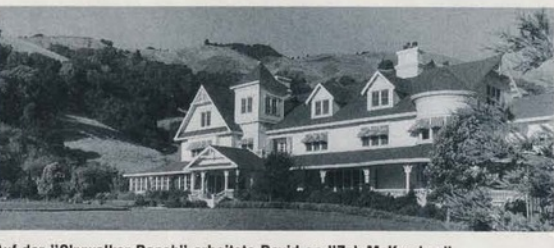
Heute haben wir ganz gute Computer, es fehlt aber die Möglichkeit, mit dem Computer in andere Rollen zu schlüpfen und dadurch die Gefühlswelt zu verändern. Das ist wie beim Kino. Wenn die Leute sich wirklich gut unterhalten haben, haben sie meistens etwas über sich gelernt; man sieht nach guten Filmen die Welt ganz anders. Wenn es so einen Supercomputer gäbe, könnte man ihn ähnlich einsetzen. Ich will nicht den Moral-Apostel spielen. Trotzdem finde ich es besser, wenn die Leute etwas über sich oder Beziehungen lernen, als wenn sie sinnlos Aliens am Bildschirm abschlachten. Das erfordert natürlich gute Software. Es kann wirklich hart sein, ein gutes Horrorspiel zu machen, aber ein Spiel, das Dich bewegt, das ist fast unmöglich zu programmieren.

POWER PLAY: Wirst Du trotz "schlechter" Computer weiter Spiele machen?

David: Aber sicher. Wir werden bald weitere Spiele im Stil von Zak McKracken und Maniac Mansion entwickeln. Genaueres kann ich Euch noch nicht verraten, laßt Euch überraschen. Ich bin sicher, sie werden mindestens so gut wie Zak McKracken.

Mit David Fox sprachen Gregor Neumann und Anatol Locker.

al



Auf der "Skywalker Ranch" arbeitete David an "Zak McKracken".

Test Drive II – The Duel

Unendliche Weite - unerträgliche Hitze.
Sie befinden sich in der Wüste! Die Straße führt geradeaus,
wie mit dem Lineal gezogen, bis weit über den Horizont hinaus
... der Traum eines jeden Autofahrers!
Sie setzen sich hinter das Steuer Ihres silbernen
Super-Sportwagens, fahren mit rund 200 km/h durch diese
Landschaft und genießen es, der Herr der Straße zu sein.
An Sie kommt keiner heran ... oder doch?

Plötzlich zeigt sich etwas auf der Überholspur!
Sie schauen noch einmal hin und trauen ihren Augen nicht.
Was auch immer das war, es war mit mindestens 240 km/h
unterwegs. Sie gehen mit Vollgas der Sache nach.
Sie holen auf. Der andere Fahrer blickt ihnen tief in die Augen.
Er hebt die Daumen ... und rast voraus, indem er weitere 40
oder 50 km/h aus dem Inneren seines 478 PS starken
VB-Motors mit Doppel- Turbolader herausholt.



Sie werfen einen Blick auf Ihre Armaturen.
Sie wollten schon immer einmal das volle Potential des
sechsten Ganges Ihres Porsches ausspielen.
Sie schalten und rasen dann, Wagen an Wagen, über die
Wüstenstraße, über tückische Gebirgsstraßen und an
riesigen Wäldern vorbei.
Wer wird diesen Zweikampf für sich entscheiden?

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

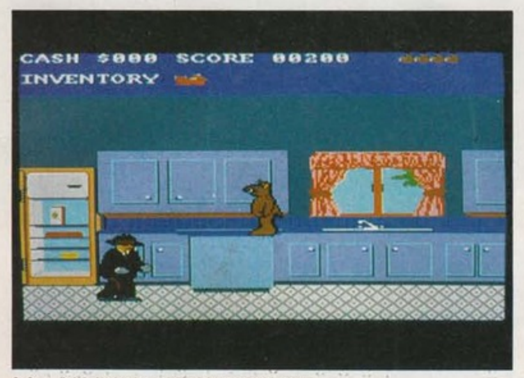
TEST DRIVE II – THE DUEL ist erhältlich für C64, Amiga und IBM. Scenery- und Car-Disks für alle Formate folgen!

Vertrieb: RUSHWARE – Mitvertrieb: Microhändler

Alf

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 47	Sound: 52	Schwierigkeit: sehr leicht
POWER-Wertung: 24		
...dieses Spiel hat Alf nicht verdient		



Ach, wär' ich doch auf Melmac geblieben...



Alf würde sich in Grund und Boden schämen, würde er dieses Sega-Spiel zu Gesicht bekommen. Daß der Schwierigkeitsgrad des Programms mit Blick auf junge Käufer nicht besonders hoch ist (nach zwei Stunden hatte ich das Spiel gelöst), leuchtet ein. Daß die Steuerung von Alf jedoch derart ungenau ist, nervt ungemein. An den Fledermäusen in den Höhlen vorbeizukommen, gleicht einem Kunststück.

Eigentlich hätte man es sich ja schon denken können: Fast jede Film- oder Fernseh-Umsetzung krankte bisher am Spielprinzip. Alf macht da keine Ausnahme. Mein Rat: besser nicht kaufen.

Bei einem Trip durch den Weltraum passierte etwas Fürchterliches: Melmac, der Heimatplanet des knuddeligen Außerirdischen "Alf", explodiert. Alf und seine Freunde Skip und Rhonda sind die letzten Vertreter ihres Volkes. Damit nicht genug: Skip und Rhonda landen sicher auf dem Mars, doch Alf vollführt mit seinem Raumschiff eine Bruchlandung und strandet allein auf der Erde. Dabei wird sein Raumschiff beschädigt. Natürlich will er wieder zu seinen Freunden und bemüht sich, ein Reparatur-Set für sein Raumschiff zu finden. Soviel zur Vorgeschichte des Action-Adventures, in dem der Fernsehserienstar Alf sein Software-Debüt feiert. Das Spiel beginnt vor der Wohnung der Familie, bei der er sich auf der Erde eingenistet hat. Von hier aus durchstreift Alf das Haus (ohne vor Katzen Halt zu machen), die Stadt und später sogar den Weltraum.

Während der Wanderschaft findet man verschiedene mehr oder weniger brauchbare Gegenstände. Nach Adventure-Manier werden diese benötigt, um Rätsel zu lösen, neue Orte zu betreten oder andere Gegenstände kaufen zu können. Ziel der Suche ist das Raumschiff-Reparatur-Set. *hf*

California Games

Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega/Epyx

Grafik: 79	Sound: 67	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 80		
Erfreulich gute Sega-Version des Sportspiel-Bestsellers		

Ein Heimcomputer-Klassiker gibt jetzt mit der Sega-Umsetzung sein Videospiele-Debut: Die "California Games" des amerikanischen Softwarehauses Epyx bieten sechs verschiedene Geschicklichkeitsspiele auf einmal.

Bis zu acht Spieler können einen Wettkampf in allen Disziplinen veranstalten oder sich einzelne Sportarten herauspicken. Auf dem Programm stehen Skateboard-Kunststückchen, BMX-Radfahren, Rollschuhlaufen, Surfen, Frisbee-Werfen sowie "Foot Bag". Bei letzterer Disziplin muß ein Säckchen möglichst lange in der Luft gehalten werden, indem die Spielfigur es mit Kopf und Beinen nach oben in die Luft kickt.

Bei allen Spielen kommt es auf Geschicklichkeit an. Man kann es riskant angehen lassen oder auf Sicherheit spielen. Besonders gute Leistungen werden mit hohen Wertungen belohnt. Leider ist keine Disziplin dabei, bei der zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Bei einem Wettkampf treten die Teilnehmer nacheinander an. Wer einen High Score schafft, darf in einem Bonusspiel sein Glück versuchen. Hier muß man versuchen, drei rotierende Bilder in dem Moment zum Stillstand zu bringen, in dem dasselbe Motiv gezeigt wird. *hl*



Surfen per Sega: Vorsicht, Welle von hinten!



Ich bin von der Sega-Umsetzung dieses Computer-Klassikers angenehm überrascht. Ohne spielerische Abstriche wurden alle Disziplinen in ein Modul gepackt. Steuerung und Spielbarkeit sind sehr gut. Bei den sechs Disziplinen gibt es keinen Ausfall; sie machen alle Spaß. Besonders viel Mühe haben sich die Grafiker gegeben. Auf dem Master System sieht California Games am schönsten aus. Viele Farben, große Sprites, kein Flackern weit und breit. Selbst die Amiga-Version kann da nicht mithalten. California Games bietet Sega-Besitzern eine prima Gelegenheit, einen bewährten Evergreen in gut aufpolierter Form zu spielen. Wer ein Faible für Geschicklichkeits- und Sportspiele hat, wird den Kauf dieses Moduls nicht bereuen.

Alex Kidd

Sega Mega-Drive
zirka 120 Mark (Modul) ★ Sega

Grafik: 72	Sound: 68	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 71		
Alex Kidd auf 16-Bit: drolliges Hüpf- und Sammelspiel		

Ein kleiner Junge namens "Alex Kidd" zieht los, um seinen Papi zu befreien. Besagter Vater schmort als abgesetzter König in einem Kerker. Durch Städte, Wälder, Meere, die Lüfte und über Berge führt der Weg von Alex. Die Strecke ist mit Handlangern des bösen Oberschurken gespickt, der den König in den Knast steckte. Mit Boxhieben und Tritten kann Alex sich zur Wehr setzen. Dazu kommen die Sonderkräfte einiger nützlicher Extras. Mit einem magischen Diadem kann Alex vernichtende Strahlen abschießen, ein Mantel macht ihn unverwundbar. Mit einem Tret-Hubschrauber kann er fliegen, darf mit dem Rotor aber nicht an Hindernisse stoßen. Ein Motorrad transportiert ihn schneller durch die Landschaft. Alex kann die Gegenstände horten und bei Bedarf einsetzen, um sie nach Gebrauch wieder wegzustecken.

Die Gegenstände erwirbt Alex bei einem Spiel Namens "Janken" (eine simple Knobelei gegen einen Computergegner). Je nach Gegenstand muß er eine bestimmte Geldsumme als Teilnahmegebühr zahlen. Nur wenn Alex gewinnt, erhält er den Gegenstand. Seinen Einsatz muß er immer berappen, egal wie das Spiel ausgeht.

Geld findet man in Truhen und bei Gegnern, wenn diese besiegt wurden. Einige Truhen enthalten auch Bonus-Leben, gefährliche Bomben oder Extra-Gegenstände. Solange man genug Geld in der Tasche hat, darf man nach dem Verlust aller Leben beliebig oft mit "Continue" weiterspielen. *hf*



"Alex Kidd" fürs Mega-Drive ist eine überarbeitete Umsetzung vom Master System-Cartridge "Alex Kidd in Miracle World". Das Janken-Spiel, einige Level-Abschnitte und das Schloß am Ende des Spiels sind ähnlich gestaltet wie bei der Version fürs Master-System. Grafik und Sound wurden freilich aufpoliert. Acht verschiedene Level gilt es zu durchspielen, bevor man das große Schloß betritt, in dem man nach dem König suchen muß. Dazu kommen versteckte Geheimgänge, in denen man zu mehr Geld kommt. Die ersten fünf Level hat ein routinierter Spieler schnell geschafft. Die Stufen 6, 7 und 8 sind etwas anspruchsvoller, beim Schloß wird's dann recht knifflig. Auch wenn sehr gute Spieler recht schnell ans Ende kommen, kann ich die Mega-Drive-Version von "Alex Kidd" jedem empfehlen, der Action-Adventures mag. Der Spielwitz stimmt.

◄ Vorsicht, Alex: Im Wald da sind die Holzhacker...

Galaga

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Bandai

Grafik: 37	Sound: 34	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 60		
Simple Oldie-Ballerei: leicht angestaubt, aber spielbar		

Neben "Xevious" (Test in dieser Ausgabe) wurde noch ein zweiter Oldie fürs Nintendo umgesetzt. Den Baller-Opa "Galaga" gab's schon 1981 als Spielautomaten. Wer noch den Vorläufer von Galaga, das gute alte "Galaxiens" kennt, weiß was ihn erwartet. Eine wildgewordene Horde von Aliens baut sich am oberen Bildschirmrand auf, um sich dann in den abenteuerlichsten Flugkombinationen auf das Raumschiff des Spielers zu stürzen. Die Gegner sehen aus wie mutierte Insekten. Da gibt es Fliegen, Bienen, Hummeln und Schmetterlinge. Um besonders viele Punkte zu scheffeln, müssen Sie versuchen, die Gegner im Fluge zu treffen. Leider ist der Spieler in seinen Bewegungsabläufen stark eingeschränkt. Er kann sein Schiff nur nach links und rechts auf dem unteren Rand des Schirms bewegen. In regelmäßigen Abständen gibt's eine Bonusrunde. Wenn Sie hier alle Feinde abräumen, bekommen Sie Extra-Punkte. Es gibt sogar die Möglichkeit sich eine Extrawaffe zu ergattern. Einige der feindlichen Insekten versuchen mit einem Strahl Ihren Raumer zu entführen. Wenn das gelingt, können Sie mit dem nächsten Schiff und einem gezielten Schuß den entführten Raumer befreien. Dann wird er an Ihr Schiff angedockt und Sie haben nun einen äußerst wirksamen Doppel-Laser.

Galaga fürs Nintendo wird voraussichtlich im Oktober 1989 in Deutschland erscheinen.

mh



Der blaue Strahlenmantel kidnappt Ihr Raumschiff

Gut!

Der Software-Veteran "Galaga" macht auf dem Nintendo keine schlechte Figur. Die Grafik und der Sound stimmen mit dem Automaten-Vorbild überein. Spielerisch erhält es aber mit Sicherheit nicht den Neuheiten-Preis. Trotzdem ist es immer noch für eine Ballerrunde gut. Es kommt auch nicht so schnell der Frust wie bei "Xevious" auf. Niedliche Gegner in gut ausgeklügelten Formationen und die Motivation, noch mal schnell einen Level weiterzukommen, lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Die Idee mit dem Extra-Raumer ist auch nicht schlecht. Wer sich also einen Baller-Klassiker für sein Nintendo holen möchte, sollte sich Galaga anschauen.

Xevious

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Bandai

Grafik: 39	Sound: 38	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 55		
Wackere Automaten-Umsetzung, die Jahre zu spät kommt		

Ballerfreudige Nintendo-Besitzer sehen etwas rosigeren Zeiten entgegen. Nach "Gradius" und "Life Force" kommen im Oktober auch einige ältere Actionspiele für das NES auf den deutschen Markt. Eines davon ist der Klassiker "Xevious". Die Firma Bandai hat die Umsetzung des mittlerweile sieben Jahre alten Namco-Automaten programmiert. Die Hintergrundstory von Xevious ist so alt wie die Geschichte des Ballerspiels: Aliens bedrohen die Menschheit und Sie sind der einzige, der sich gegen die Übermacht wehren kann. Sie setzen sich in Ihren Kampfflieger und müssen auf den Feuerknopf hämmern, was die Muskeln hergeben. Ihr Jet fliegt von unten nach oben und wird pausenlos angegriffen. Außer den fliegenden Angreifern gibt es noch einige Bodenstationen und Panzerverbände, die das Feuer auf Sie eröffnen. Glücklicherweise hat Ihr Schiff neben dem obligatorischen Laser auch noch Bomben.

Am Ende jedes Levels stehen Sie dann einem Supergegner gegenüber. Dieser Obermotz hat aber einen Schwachpunkt. Darauf ein gezielter Treffer und schon kommen Sie in den nächsten Level. Leider muß der Spieler bei Xevious ganz ohne Extrawaffen auskommen.

mh



◀ Gute Spieler schalten den Supergegner mit einer Bombe aus



Ich kann mich noch ganz gut an meine erste (und teure) Begegnung mit dem "Xevious"-Automaten erinnern. Meine Begeisterung für dieses Spiel kannte damals keine Genzen — nur mein Geldbeutel. Aber seitdem sind sieben Jahre vergangen.

Die Nintendo-Umsetzung unterscheidet sich kaum vom Original. Nur bei der Grafik sind Abstriche zu machen. Warum aber setzt man solche alten Kamellen um? Vom spielerischen Standpunkt her ist Xevious leider zu alt. Die einzelnen Levels sind zu lang, es gibt keinerlei Extrawaffen und die gegnerischen Formationen verlocken höchstens zu einem Gähnen. Unverständlich auch, daß nach den relativ leichten ersten Levels ein Obergegner auftaucht, der nur mit viel Glück zu besiegen ist. Wer für sein NES ein zünftiges Ballerspiel sucht, sollte sich lieber eines von den neueren Modulen wie Gradius zulegen. Knapp 100 Mark sind für Xevious entschieden zuviel.



Endlich: Alle Tricks der Power-Tips auf einen Blick.

Wo war der Cheat-Modus zu "Wizball"? In welcher Ausgabe stand die Lösung zu "Stationfall"? In welcher *POWER PLAY* standen die Tips zu "Carrier Command"? Wen solche Fragen drücken, der kramt normalerweise alle Hefte aus dem Sammelordner und beginnt eine wilde Sucherei. Damit das nicht mehr passiert, haben wir für Euch eine komplette Liste aller Tips zusammengestellt, die bisher in *POWER PLAY* erschienen sind.

Die Liste gliedert sich in folgende Rubriken: Computerspiele, Sega, Nintendo, PC-Engine und Automatentips. Bei den Computerspielen haben wir nicht nach einzelnen Systemen unterschieden, schließlich gibt es viele Tips, die sich auf alle Computertypen beziehen. *al*

Computerspiele

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Academy	6/88	43	alle
Alien Syndrome	1/89	37	Amiga
Alternate Reality II	1/89	36	alle
	2/88	64	alle
	3/88	54	alle
Antiriad	3/88	56	C 64
Apollo 18	10/88	31	C 64
Arkanoid	2/88	53	ST
	1/89	40	Amiga
Arkanoid II	6/88	48	C 64
Armalyte	3/89	35	C 64
Baal	5/89	30	ST
Barbarian/ Psygnosis	1/88	54	alle
	1/89	40	Amiga
	5/89	30	C 64
Barbarian II	3/89	30	alle
Bard's Tale Cheat	3/88	58	Amiga
	5/88	57	Amiga
Bard's Tale I	1/88	58	alle
	2/88	61	alle
	3/88	60	alle
	4/88	57	alle
	5/88	58	alle
	10/88	31	MS-DOS
Bard's Tale III	10/88	25	C 64
	11/88	27	C 64
	12/88	33	C 64
	1/89	33	C 64
	2/89	29	C 64
	3/89	27	C 64
	4/89	31	C 64
	5/89	24	C 64
Batman	5/89	34	C 64
Battle Tech	5/89	28	MS-DOS
Bermuda Project	2/89	36	MS-DOS
Better dead than Alien	10/88	31	alle
Beyond the Ice Palace	10/88	31	C 64
BMX Kidz	11/88	34	C 64
BMX Racers	1/88	53	C 64
BMX Simulators	1/88	53	C 64
Bomb Jack	1/88	54	C 64
Bomb Jack II	1/88	54	C 64
Bombuzal	4/89	38	alle
Bone Cruncher	6/88	48	Amiga
Breakthru	1/88	54	C 64
Bubble Bobble	10/88	31	CPC
Buck Rogers	1/88	54	C 64
Carrier Command	6/88	49	alle
	3/89	34	Amiga
Chiller	1/88	54	C 64
Chrono Quest	1/89	41	alle
Clever & Smart	5/88	56	alle
Code Hunter	11/88	34	C 64
Comic Bakery	1/88	54	C 64
Contra	1/89	41	alle
Cosmic Causeway	6/88	48	C 64
Crazy Comets	1/88	54	C 64
Crystal Raider	6/88	48	XL
Cybernoid	6/88	48	C 64
Dallas Quest	6/88	50	alle
Dan Dare II	6/88	48	C 64
Danger Freak	2/89	38	C 64
	3/89	34	C 64
Deflector	11/88	34	C 64
Delta	3/88	58	C 64
Drachental	3/89	36	C 64
Dragon Ninja	5/89	36	CPC
Dragons Lair	5/89	34	Amiga
Driller	12/88	40	CPC
Dropzone	1/88	54	C 64
	3/89	34	ST
Druid	1/88	54	C 64
Dungeon Master	4/88	50	alle
	5/88	47	alle
	6/88	44	alle
	11/88	26	alle
	12/88	38	alle
Eco	5/89	30	ST
Elevator Action	1/88	54	C 64
Eliminator	11/88	35	ST
	3/89	35	alle
Elite	2/89	38	ST
	4/89	38	ST
	5/89	30	Amiga

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Emerald Mine	10/88	30	Amiga
Empire strikes back	10/88	31	ST
Exolon	4/88	48	C 64
Fairlight	1/88	54	C 64
Fast Break	12/88	42	C 64
Feary Tale Adventure	11/88	32	Amiga
	12/88	38	Amiga
Ferrari Formula One	1/89	37	Amiga
Feud	1/88	54	C 64
	2/88	54	C 64
Fire Fly	1/89	40	C 64
Fire Trap	1/89	40	C 64
Firetrack	1/88	54	C 64
Fish	11/88	35	alle
Frightmare	6/88	48	C 64
Game Over	1/88	54	C 64
	1/89	40	C 64
Game Over II	12/88	43	C 64
Garfield	6/88	48	C 64
Garrison	4/88	46	Amiga
Gauntlet	1/88	54	C 64
Gauntlet II	12/88	40	ST
Gobots	1/88	54	C 64
Grand Prix Simulator	4/88	49	CPC
Great Gianna Sisters	6/88	50	alle
	10/88	31	C 64
Gunship	5/89	36	ST
Hades Nebula	2/88	53	ST
	10/88	31	C 64
Hawkeye	10/88	31	C 64
	3/89	35	C 64
Head over Heels	1/88	54	C 64
	10/88	30	C 64
Hellowoon	12/88	37	alle
Heroes of the Lance	3/89	35	ST
Hollywood Hijinx	6/88	55	alle
Hyper Blob	4/88	49	C 64
	5/88	51	C 64
Hysteria	6/88	48	C 64
I Ball	1/88	54	C 64
I.C.U.P.S.	1/88	55	C 64
Imhotep	1/88	55	C 64
Impact	3/88	58	alle
In 80 Tagen	11/88	34	C 64
Interceptor	11/88	31	Amiga
Internat. Karate	11/88	34	C 64
IO	6/88	48	C 64
Iridis Alpha	1/88	55	C 64
Jack the Nipper	6/88	52	C 64
Jack the Nipper II	12/88	40	C 64
	3/89	31	C 64
Jagd auf r. Oktober	4/88	50	ST
Jet Fighter	5/89	36	MS-DOS
Karnov	1/89	42	C 64
	3/89	32	C 64
Katakis	6/88	49	C 64
	11/88	35	Amiga
	12/88	40	Amiga
King Quest III	10/88	30	alle
Knight Games II	11/88	34	C 64
Knight Orc	1/89	36	alle
Koronis Rift	1/88	56	C 64
Krakout	1/88	55	C 64
	4/88	52	C 64
Kung Fu Master	1/88	55	C 64
Labyrinth	6/88	52	C 64
Last Mission	6/88	48	C 64
	1/89	40	C 64
Legacy o.t. Ancients	5/88	51	C 64
Leisure Suit Larry	6/88	54	alle
	2/89	38	MS-DOS
Leisure S.Larry II	5/89	26	alle
Lurking Horror	1/88	52	alle
Maniax	1/89	40	C 64
Mars Saga	5/89	34	C 64
Maurauder	11/88	34	C 64
Mega Apocalypse	3/88	58	C 64
Mermaid Madness	1/88	55	C 64
	3/88	55	C 64
Metrocross	1/88	55	C 64
Mickey Mouse	12/88	40	ST
Microprose Soccer	5/89	28	C 64
Monty on the Run	1/88	53	C 64
Mutants	1/88	55	C 64
Nebulus	4/88	46	C 64
	2/89	38	ST
Nemesis	1/88	55	C 64
Netherworld	10/88	31	ST
	3/89	35	C 64

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Neuromancer	12/88	43	C 64
	4/89	36	C 64
Nippon	10/88	31	C 64
Oink	1/88	55	C 64
Olli & Lissa	1/88	55	C 64
Out Run	1/89	40	ST
	3/89	35	C 64
	6/88	48	C 64
Overlander	4/89	38	ST
	10/88	31	ST
P.O.D.	1/88	55	C 64
Panther	1/88	55	C 64
Parallax	1/88	55	C 64
Phantasie	6/88	55	alle
Pirates	2/88	53	C 64
Platoon	5/88	51	C 64
Plundered Hearts	6/88	55	alle
Pool of Radiance	12/88	43	alle
	4/89	34	alle
	5/89	36	MS-DOS
Ports of Call	6/88	49	Amiga
Powerdrome	4/89	38	ST
Powerplay Hockey	12/88	43	C 64
Pro BMX Simulator	10/88	31	C 64
Psycho Pigs UBX	11/88	40	CPC
Quedex	5/89	30	C 64
R-Type	5/89	30	C 64
	4/89	39	ST
Rastan	5/89	31	C 64
Red Max	1/88	55	C 64
Red Storm Rising	12/88	42	C 64
Repton III	10/88	31	C 64
Return to Genesis	5/89	36	alle
	12/88	40	ST
Road Runner	10/88	31	CPC
Robox	12/88	42	C 64
Rocket Ranger	5/89	35	alle
Rockford	6/88	48	C 64
Rolands Rat Race	12/88	40	C 64
Rolling Thunder	6/88	48	C 64
Rückkehr der Jedi	12/88	43	ST
Rygar	6/88	48	C 64
Saboteur	1/88	55	C 64
Salamander	10/88	31	C 64
	1/89	40	C 64
Samurai Warrior	6/88	52	C 64
Sarcophaser	10/88	31	Amiga
Savage	2/89	38	C 64
Scooby Doo	2/88	66	C 64
Scorpio	3/89	34	Amiga
Sentinel	2/88	66	C 64
	1/88	61	C 64
Sentinel Worlds	12/88	43	MS-DOS
Serve & Volley	3/89	31	C 64
Shadow Skimmer	1/89	40	C 64
Shadowfire	2/88	66	C 64
She-Fox	1/89	40	C 64
Sidearms	12/88	37	C 64
Skull Diggery	5/89	30	ST
Slamball	2/88	66	C 64
Slap Fight	1/88	61	C 64
Solomon's Key	3/88	58	C 64
Sorcery	2/88	66	C 64
Sorcery +	4/89	39	alle
Space Harrier	2/88	66	C 64
	6/88	48	C 64
Space Quest II	1/89	42	alle
	3/89	31	alle
Split Personalities	2/88	66	C 64
Spore	6/88	48	C 64
Staff of Karnath	2/88	66	C 64
Star Goose	11/88	35	ST
	3/89	35	ST
Star Trek	4/88	52	ST
	5/88	56	alle
Star Wars	5/89	30	Amiga
	3/88	58	ST
Starcross	6/88	49	alle
Starglider	2/88	51	alle
Starglider II	12/88	33	ST
	1/89	38	alle
Starquake	2/88	66	C 64
Starray	4/89	39	ST
Stationfall	5/88	50	alle
Stealth Fighter	12/88	42	C 64
Stifflip & Co.	3/88	55	C 64
Street Fighter	10/88	31	alle
Street Sports Bask.	6/88	53	C 64
Sun Dog	1/88	58	ST
	5/89	32	ST
Super Hang On	2/89	44	ST
Super Stuntman	1/89	40	CPC
Superstar Ice Hock.	4/88	50	C 64
	12/88	36	C 64
Superstar Soccer	4/89	39	C 64
T.V. Sports Footb.	5/89	29	Amiga
Tai Pan	6/88	48	C 64
Tass Times in Tone.	1/89	42	alle
Terrorpods	4/88	49	ST
The Last Ninja II	3/89	26	C 64
	4/89	30	C 64
The Last V 8	1/88	55	C 64
The Living Daylight	1/88	55	C 64
The President is m.	11/88	40	MS-DOS
Thrust	2/88	66	C 64
Thunder Blade	4/89	39	ST
Thunderbolt	11/88	31	C 64
Thundercats	6/88	48	C 64
Time Tunnel	6/88	55	C 64
Times of Lore	5/89	28	alle
Trailblazer	2/88	66	C 64
Trantor	6/88	48	C 64
Trapdoor	2/88	66	C 64
	12/88	36	alle
Traz	6/88	48	C 64
Ultima IV	6/88	55	alle
	10/88	28	alle
Ultima V	5/89	35	alle
	2/89	44	alle
	4/89	29	alle
Underwurlde	2/88	66	C 64
Venom strikes back	1/89	40	C 64
Vermeer	3/88	52	alle
Vindicators	11/88	35	C 64
Virus	12/88	40	ST
Wasteland	5/89	36	C 64
	2/89	37	C 64
	4/89	34	C 64
West Bank	2/88	66	C 64
Wizball	3/88	52	C 64
	3/88	58	C 64
	1/89	40	Amiga
	6/88	43	C 64
Wonderboy	2/88	66	C 64
Yogi Bear	6/88	48	C 64
Zak McKracken	11/88	40	alle
	2/89	33	alle
Zork III	4/88	52	alle
Zynaps	2/88	66	C 64
	11/88	40	ST

Sega

Name	Ausgabe	Seite
Afterburner	10/88	34
	12/88	44
Alex Kidd	3/88	53
	10/88	34
	1/88	53
Choplifter	4/88	54
	12/88	44
	3/89	37
Enduro Racer	3/88	53
Fantasy Zone	3/88	53
Fantasy Zone II	5/88	57
	10/88	34
Ghost House	6/88	58
Kenseiden	4/89	41
Maze Hunter 3D	11/88	36
My Hero	6/88	58
	10/88	34
	12/88	45
Out Run	1/89	53
Phantasy Star	12/88	43
	4/89	40
	5/89	38
Quartet	2/88	56
	6/88	58
	1/89	53
Power Strike	5/89	38
R-Type	3/89	37

Name	Ausgabe	Seite	Computer
	5/89	38	
Rocky	2/88	56	
Shinobi	2/89	44	
Space Harrier	1/88	53	
	3/88	53	
Super Wonderboy	12/88	45	
	2/89	43	
	4/89	41	
Teddy Boy	3/88	53	
The Ninja	2/88	56	
Transbot	3/88	53	
Wonderboy	5/88	57	
Y's	5/89	37	
Zillion	4/88	54	

PC-Engine

Name	Ausgabe	Seite
Dragon Spirit	5/89	37
Galaga '88	5/89	38
Kato & Ken	1/89	53
R-Type	12/88	44
Super Wonderboy	2/89	44

Nintendo

Name	Ausgabe	Seite
Castlevania	4/89	40
	5/89	37
Contra	4/89	40
Gradius	3/89	37
Ice Hockey	1/89	53
Kid Icarus	5/88	57
	6/88	58
	10/88	34
	12/88	45
Kung Fu	2/89	44
Metroid	5/88	57
	6/88	56
	11/88	36
Punch Out	5/88	57
	6/88	58
	4/89	41
R.C.Pro-Am	12/88	45
	1/89	53
	4/89	38
Rad Racer	10/88	34
Super Mario Bros.	1/88	53
	10/88	34
	11/88	36
Zelda	11/88	36
	6/88	57
Zelda II	11/88	36
	1/89	53
	2/89	43

Automaten

Name	Ausgabe	Seite
Crystal Castles	3/88	59
Double Dragon	2/89	43
	10/88	34
F 1-Dream	1/89	53
Galaga	3/88	59
Galaga '88	12/88	45
Ghosts'n Goblins	6/88	54
Rygar	3/88	59
Sky Kid	6/88	54
Slap Fight	1/88	56
Thunder Blade	11/88	36
Double Dragon	2/89	43

Hard Drivin'

Grafik: 83	Sound: 78	Schwierigkeit: **mittel**
POWER-Wertung: **86**		
Geschniegelter Fahrsimulator mit allen Schikanen		

Ataris neuester Automatenknüller ist der Fahrsimulator "Hard Drivin'". Kaum ist er auf der Automaten-Messe in Frankfurt vorgestellt worden, hat er sich auf den ersten Platz der meist verkauften Standgeräte geschoben.

Mit Hard Drivin' hat Atari kein simples Autorennen à la "Out Run" gebastelt. Hier wird ein Auto regelrecht simuliert. In dem Standgehäuse des Automaten findet man neben Bremse und Gas auch ein Kupplungspedal. Selbst der Zündschlüssel zum Starten des "Motors" wurde nicht vergessen. Wer sich nur aufs Fahren konzentrieren möchte, kann am Anfang statt des 4-Gang-Schaltgetriebes auch eine Automatik auswählen.

Dem Fahrer stehen zwei unterschiedliche Strecken zur Verfügung. Es gibt eine normale Straße mit teilweise recht lebhaftem Verkehr sowie eine Spezialstrecke mit allerlei Schikanen. Auf letzterer bekommt man es mit Loopings, Sprungschanzen und anderen netten Fahrbahnänderungen zu tun. Wer genügend Markstücke investiert, kann sich auch für ein Rennen qualifizieren.

Hard Drivin' verwendet ausgefüllte 3D-Vektorgrafik. Viele kleine Details am Rande lockern das Erscheinungsbild auf, selbst die grasenden Kühe am Straßenrand wurden nicht vergessen. Die Heimcomputer-Umsetzungen des Automaten sind für Anfang 1990 geplant. *mh*



Normalerweise bin ich kein allzugroßer Fan von Autorenn-Spielen, aber Hard Drivin' hat mich ganz in seinen Bann gezogen. Die grafische Aufmachung ist sehr gut gelungen. Gerade die ausgefüllte 3D-Grafik trägt viel zur Realitätsnähe des Programms bei. Besonders schön ist die Zeitlupenwiederholung. Wer einen Fahrfehler macht und den Wagen zu Schrott fährt, dem wird das noch mal in Zeitlupe vorgeführt.

Die Straßenführung ist geschickt gemacht, und knifflige Situationen werden immer mit Fahrkönnen gelöst und nicht mit Glück. Hard Drivin' garantiert durch die Vielzahl der Details, den intelligenten Fahrgegnern und der wunderbaren Hindernisstrecke langen Fahrspaß.

Ich kann den packenden Fahrsimulator Hard Drivin' wirklich empfehlen — dafür laß ich jeden Out Run-Automaten stehen.







◄ **Abwechslung mit Kupplung und Gangschaltung**

Thundercross

Grafik: 74	Sound: 69	Schwierigkeit: **sehr schwer**
POWER-Wertung: **62**		
Nemesis-Ur-Enkel mit leichten Ermüdungserscheinungen		

Beliebt wie eh und je sind Ballerspiele im Stil von "Nemesis". So wundert es kaum, daß Konami mit "Thundercross" einen weiteren Vertreter dieses Genres in die Spielhallen bringt. Auch hier bedrohen unglaublich viele Aliens die Menschheit. Nur der Spieler — wer sonst? — ist in der Lage, der Bedrohung die Stirn zu bieten.

Bei Thundercross können ein oder zwei Spieler gleichzeitig die Laser sprechen lassen. Auf dem horizontal scrollenden Hintergrund kommen einem die unterschiedlichsten Gegner entgegen. Wie schon in "Nemesis" und anderen Actionspielen nach bekanntem Muster, gibt's nicht nur fliegende Angreifer. Den Spieler erwarten auch unzählige Bodenstationen, die aus allen Rohren das Feuer auf das Schiff eröffnen. Gerade hier hat sich die Zwei-Spieler-Taktik bewährt. Einer kümmert sich um alles was fliegt, während der andere die Boden-Aliens ausschaltet. Manche der feindlichen Formationen hinterlassen eine Kapsel, wenn man sie abschießt. Diese Kapseln enthalten lebenswichtige Extras. Es gibt bekannte Dinge wie mehr Geschwindigkeit und Satelliten. Diese werden aber nicht wie bei "R-Type" vorne und hinten an den Raumer angedockt, sondern befinden sich oben und unten. Mit einer speziellen Taste kann der Spieler die Entfernung der Beiboote zum eigenen Schiff einstellen. Außerdem gibt es Sonderextras, die aus den Satelliten kampfstarke Flammenwerfer machen. Diese praktischen Dinger halten aber nur eine bestimmte Zeitlang vor.

Nach jedem Level kommt dann ein supergroßes Monster. Erst wenn es erledigt ist, kommt man eine Stufe weiter. Wer alle Leben verbraucht hat, kann durch Nachwerfen einer Münze an der alten Stelle weitermachen. *mh*



Das Spielprinzip bei "Thundercross" ist ja nicht gerade das allerhellste. Man fliegt mal wieder mit einem Raumschiff von links nach rechts und schießt auf alles, was sich bewegt. Allerdings ist die technische Ausführung dieses Automaten gut gelungen. Die Grafik ist sehenswert und vermittelt den Eindruck räumlicher Tiefe. Auch die Idee mit den höhenverstellbaren Beibooten ist nett. Die Extrawaffen kommen an den richtigen Stellen und tragen dadurch erheblich zur Spielbarkeit bei.

Am meisten Spaß bringt Thundercross im Zwei-Spieler-Modus. Da entbrennen regelrechte "Ich klau dir die Extrawaffe vor der Nase weg"-Schlachten. Das passiert besonders an den Stellen, an denen man die Kapseln für die Beiboote bekommt. Leider ist der Schwierigkeitsgrad von Thundercross ziemlich hoch. Ein einzelner Spieler hat gegen die Übermacht der Gegner kaum eine Chance.



Farbenfrohe Gefechte für unermüdliche Action-Fans

POWER PLAY VORSCHAU



Das Sega und das Biest: "Altered Beast" erscheint als Cartridge für das Master System. Test in der nächsten Ausgabe.

Neue Messe, neues Glück: im April fand in London erstmals die **European Computer Trade Show** statt. Alle wichtigen Spieleanbieter waren mit Ständen vertreten und präsentierten ihre Neuheiten. Im ausführlichen Messebericht informieren wir Euch über alles Wichtige, das sich vor (und hinter) den Kulissen abspielte.

Ganz groß und dick stellen wir Euch im nächsten Computerspiele-Teil Sierras Adventure **Space Quest III** vor. Wer mehr auf Sportspiele steht, wird sich besonders auf die Besprechung der Fußball-Simulation **Kick Off** freuen. Action-Anhänger dürften sich vor allem für Activisions Automaten-Adaption **Real Ghostbusters** interessieren, Geschicklichkeits-Fans auf den Test der Automatenumsetzung von **Vindicators**. Dazu gibt's natürlich noch viele weitere Computerspiele-Tests — garantiert so frisch, daß wir jetzt noch nicht wissen, was alles ins Heft kommt.

Mancher Besitzer eines Sega Master Systems wird biestig geworden sein, da wir bereits für diese Ausgabe den Test von **Altered Beast** ankündigten. Leider erreichte uns das Modul erst nach Redaktionsschluß. Der Test folgt nun endgültig beim nächsten Mal, Videospiel-Experte Henrik läßt schon das Joypad glühen. Auch für die Newcomer unter den Videospiel-Konsolen, den **Sega Mega Drive** und der **PC-Engine**, findet Ihr in der kommenden *POWER PLAY* Tests.

Was haben wir sonst noch auf der Pfanne? In einem Wettbewerb wird der europäische **Populous**-Meister gesucht, die **Power-Tips** zu Computer- und Videospielen sind gut gemischt und **Starkiller** fliegt natürlich auch wieder. Das alles — und vieles mehr — wird in vier Wochen druckfrisch serviert.



Brandheiße Tips von der "European Computer Trade Show"



Wenn nachts die Lichter noch in der Redaktion brennen, liegt das oft an den neuen Topspielen für die PC-Engine

Die nächste Ausgabe von POWER PLAY erscheint zusammen mit HAPPY-COMPUTER am 12. Juni

INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	Seite
Ariola	2, 15
Bomico	64
Christel's Software Shop	35
Club Top 13	21
Computershop	35, 37
CP-Verlag	51
CWM	43
Deltasoft	55
DST	28
Easysoft	29
Eurosystems	8/9
Flashpoint	23
Fun Tastic	11
Gebauer	28
Heidak	31
International Software Köln	28
Jöllenbeck	13
Joysoft	26
Karosoft	27
Lagotron	19
Markt & Technik Buchverlag	16, 44
Micropartner	61
Mükra	27
Playsoft	23
Rushware	41, 54, 63
Schlichting Computer Studio	33
Schuster Computer	47
US Gold	4
WIAL Versand	27

KICK OFF

IRRES TEMPO-
ZENTIMETERGENAUE PÄSSE-
TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fussballsimulator, der nicht nur genau und realistisch ist, sondern auch viel Spass macht.

Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften: Tempo, Präzision, Ausdauer und Aggressivitat. Achten Sie mal auf die Brasilianer bei den Länderspielen, sie sind wirklich Klasse.

* Spielfeld in voller Bildschirmgrösse, welches weich und schnell (auch beim ST!) in alle vier Richtungen scrollt, und ein einzigartiger Scanner, der alle Spieler auf dem Feld anzeigt.
* Übungsmodus, um alle Eigenschaften wie Dribbeln, Pässe schlagen, Ecken schiessen oder Elfmeterschiessen zu trainieren.
* 5 Spielstärken, Länderspiel bis Kreisliga. Die Stärken werden für beide Mannschaften getrennt eingestellt, dadurch insgesamt 25 Level. Die Niederlage einer Nationalmannschaft mit Starbesetzung gegen ein Team der Bunten Liga voller Nieten bildet wohl die grösste Herausforderung.
* Ein- oder Zwei-Spieler-Option. Beide Spieler können vor jeder Halbzeit eine von vier Taktiken wählen (z.B. 4-3-3, 4-4-2).
* Ligamodus für 1 bis 8 Spieler mit der Möglichkeit, den aktuellen Stand abzuspeichern und zu laden.
* Einfache, aber sehr effektive Möglichkeiten der Ballkontrolle. Der Spieler kann dribbeln, schiessen, passen, lupfen oder köpfen und anderen Spielern in den Ball grätschen.
* Die erstaunlich realistische Ballsteuerung berücksichtigt unter anderem die Boden- und Luftverhältnisse. Auf den höheren Leveln können auch zufällige Windböen auftreten.
* Es gibt 9 verschiedene Eckstösse, Elfmeter, gelbe und rote Karten, und eine Vielzahl weiterer Besonderheiten wie müde Spieler bei Spielende, Zeitschinden bei Abstoss und Verletzungen, usw.

KICK OFF
ANCO

SPIELEN IST EINFACH, ABER MAN BRAUCHT ZEIT-VIEL ZEIT- UM ES ZU BEHERRSCHEN

ERHÄLTLICH FÜR:
AMIGA
ATARI ST
C-64 Kass
C-64 Disk
IBM PC



AMIGA



AMIGA




ATARI ST



ANCO

VERTIEB: RUSHWARE GmbH, Bruckweg 128-132, 4044 Kaarst 2 TEL: 02101/6070
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER, ÖSTERREICH: KARASOFT
ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE, LAWSON RD., DARTFORD, KENT, ENGLAND







LEGEND of DJEL

Oh, heldenhafter Djel, unter dem Joch der Verhexung ringt unser Königreich mit dem Tode ! Deine magischen Kräfte werden die Ungeheuer und das Gesindel zerschmettern, deine Zaubertränke werden dich vor bösen Flüchen beschützen, dein Mut ist unsere einzige Hoffnung : gehe und siege !